arc Lainé & Sylvain Delzant

Les manuels de la BD
04

Le dessin des planches

EYROLLES

Dans la collection « Les manuels de la BD »

Lainé Jean-Marc et Delzant Sylvain, *La Création d'un univers de fiction*, tome I, 2007.

Lainé Jean-Marc et Delzant Sylvain, *L'Écriture du scénario*, tome II, 2007.

Lainé Jean-Marc et Delzant Sylvain, *La Réalisation du storyboard*, tome III, 2007.

Révision : Philippe Rollet
Conception graphique et mise en pages : Nord Compo
Colorisation des illustrations p. 8, 20, 40, 64 et 76 : Geyser
Illustration de couverture : Geyser

Groupe Eyrolles
61, boulevard Saint-Germain
75240 PARIS CEDEX 05
www.editions-eyrolles.com

Tous droits réservés.

Aux termes du Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle de la présente publication, faite par quelque procédé que ce soit (reprographie, microfilmage, scannérisation, numérisation...) sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.
L'autorisation d'effectuer des reproductions par reprographie doit être obtenue auprès du Centre Français d'exploitation du droit de Copie (CFC) – 20, rue des Grands-Augustins – 75006 PARIS.

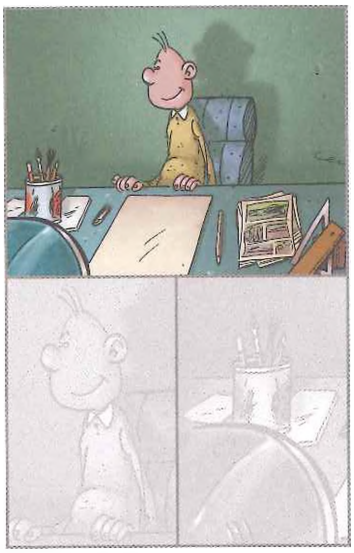
© Groupe Eyrolles 2008, ISBN : 978-2-212-12193-3

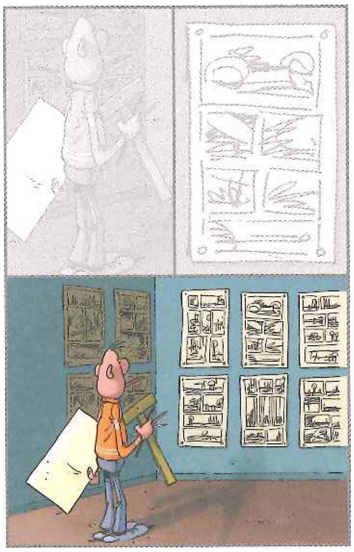
Jean-Marc **Lainé** & Sylvain **Delzant**

Le dessin des **planches**

EYROLLES

sommaire





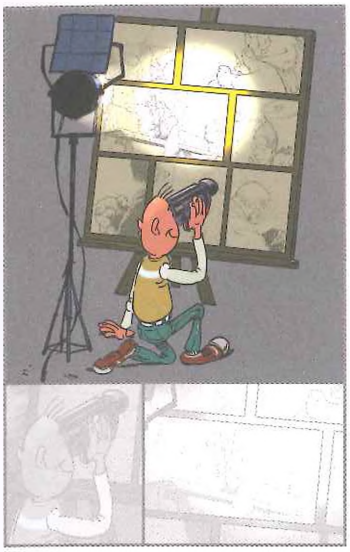
Introduction 6

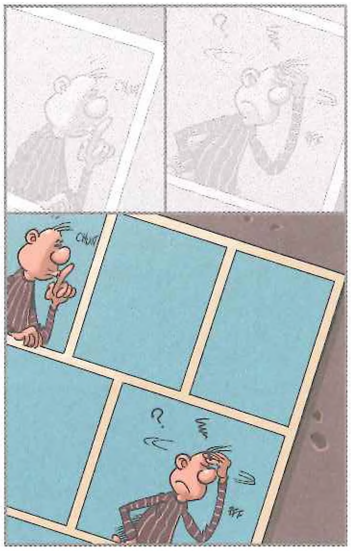
1 Le choix des outils

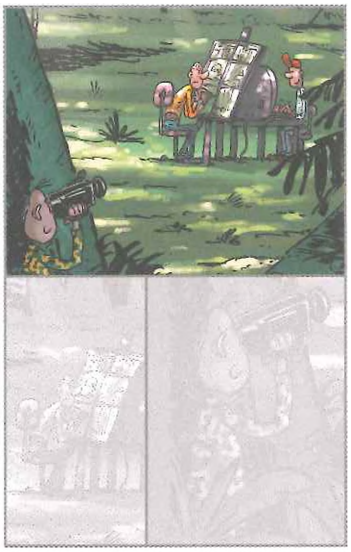
Le papier, le format 10
Le crayon 12
L'homothétie 14
Après le storyboard... 16
Faisons le point 18

2 Du storyboard à la planche

Agrandissement 22
Le brouillon « case à case » 24
Les corrections en cours 26
Masquer les erreurs 28
Le dessin « au bleu » 30
Les trames et le lavis 32
Les photos et les montages 34
Dessin assisté par ordinateur 36
Faisons le point 38







3 La mise en scène

Comment cadrer ? 42
Le découpage et les différentes figures de cases 44
Les bords de cases 48
Éclairages 50
La profondeur de champ 52
Le mouvement 54
L'accélération et le ralentissement 56
Bulles et idéogrammes 58
Onomatopées 60
Faisons le point 62

4 L'ellipse

Le hors-champ 66
Dessiner ou pas 68
Comment utiliser l'intercase ? ... 70
Le changement de scène 72
Faisons le point 74

5 Les planches d'une BD en direct !

Dessin, études, détails 78
Préparation pour le travail de l'encrage 80
Les planches crayonnées de *Cuivremonde* 82

Conclusion 89
Glossaire 90
Bibliographie 92
Remerciements et biographies .. 94

Introduction

Ce quatrième volume des « Manuels de la BD » entre d'emblée dans la matière réelle de la bande dessinée. Du moins, dans la matière visible, accessible à tous au premier regard, le dessin : même si la BD est un art hybride empruntant tant au texte qu'à l'image et les mixant, c'est le côté graphique qui ressort, un peu comme la partie émergée d'un iceberg permet de définir et d'identifier ce bloc de glace flottant.

Faut-il savoir dessiner pour raconter une histoire en images ? Comment apprendre les outils narratifs propres à la BD ? Des erreurs de débutant à la maîtrise des effets de style, quel est le parcours d'un dessinateur ?

Ce manuel a pour ambition de fournir des réponses à ces questions, de proposer des pistes et quelques « trucs et astuces », afin de baliser et d'éclairer le parcours du bédéaste amateur ou débutant.

Il ne s'agit pourtant pas d'un manuel de dessin : il n'est pas question, dans ces pages, d'apprendre les bases de la perspective, de l'anatomie, de la lumière. D'autres ouvrages, et non des moindres, synthétisent à merveille ce qu'il faut savoir dans ces domaines.

Nous partons du principe que vous savez déjà dessiner, ne serait-ce qu'un peu. De même, dans le volume consacré au scénario[1], nous avons postulé que le lecteur savait déjà écrire, connaissait les rudiments de la grammaire, de la syntaxe et de la prosodie, et s'était déjà frotté aux règles de l'écriture de fiction. Dans le volume que vous avez en main, c'est la même chose : nous n'allons pas vous apprendre à dessiner, mais vous donner quelques astuces qui vous permettront d'exploiter vos talents, nous allons pointer du doigt quelques erreurs récurrentes à ne pas commettre.

La bande dessinée est un langage, et fonctionne donc comme un code, avec des signaux qui sont reconnus par le lecteur – un peu comme la langue française, mais avec des dessins. Notre ambition : mettre ce code en scène et en décortiquer quelques aspects, pour rendre la réalisation de vos planches plus facile. Nous allons faire appel à de nombreuses notions présentées déjà dans les tomes précédents, comme les différentes figures de composition d'une planche[2], mais nous allons également évoquer des notions de cadrage et de composition d'image. Le cinéma et la télévision proposent suffisamment de fictions pour rendre ces notions compréhensibles même par des non-spécialistes.

Le cinéma est une très bonne école de la narration, mais il ne faudra pas oublier, lors de la lecture de cet ouvrage, que nous parlons ici de récit sur papier : cela change tout. Le cinéma est une succession d'images qui bougent dans le temps, alors que la BD est une succession d'images immobiles dans l'espace – plus précisément, dans l'espace de la planche que vous dessinez.

« Hormis Dieu et les scénaristes, a demandé le Vieux, vous connaissez d'autres boulots où l'on façonne les destins ? »

Tonino Benacquista
Saga, Paris, Gallimard, coll. « Blanche », 1997.

Dessiner une BD, enfin, c'est faire appel à de nombreux outils qui ne font pas partie du champ du dessin. Nous avons dit que ce manuel n'allait pas vous apprendre à dessiner ; il va vous apprendre en revanche, du moins nous l'espérons, à raconter des histoires en images.

Car il n'est pas nécessaire de savoir (bien) dessiner pour faire une BD. Allons plus loin : certains excellents dessinateurs sont des narrateurs très moyens, et certains grands raconteurs d'histoires sont des dessinateurs médiocres au sens technique du terme. Ce sont deux métiers différents. Complémentaires, mais différents. On peut faire les deux, mais l'un n'entraîne pas l'autre obligatoirement.

Pour faire une bonne BD, vous aurez besoin d'apprendre autre chose que le dessin pur et dur. Vous devrez, nous l'avons dit, vous familiariser avec les cadrages, les profondeurs de champ, les compositions d'images. Il vous faudra aussi savoir gérer la lumière, choisir les sources de luminosité et séparer les différents plans en fonction de l'éclairage. Vous devrez également tenir compte du sens de lecture de la page, chacune des cases devant s'intégrer au milieu des autres. De même, vous ferez des choix relatifs à l'emplacement des bulles, à la forme des onomatopées ou à la largeur des intercases. Bref, vous apprendrez à mettre à contribution bien plus que votre talent de dessinateur.

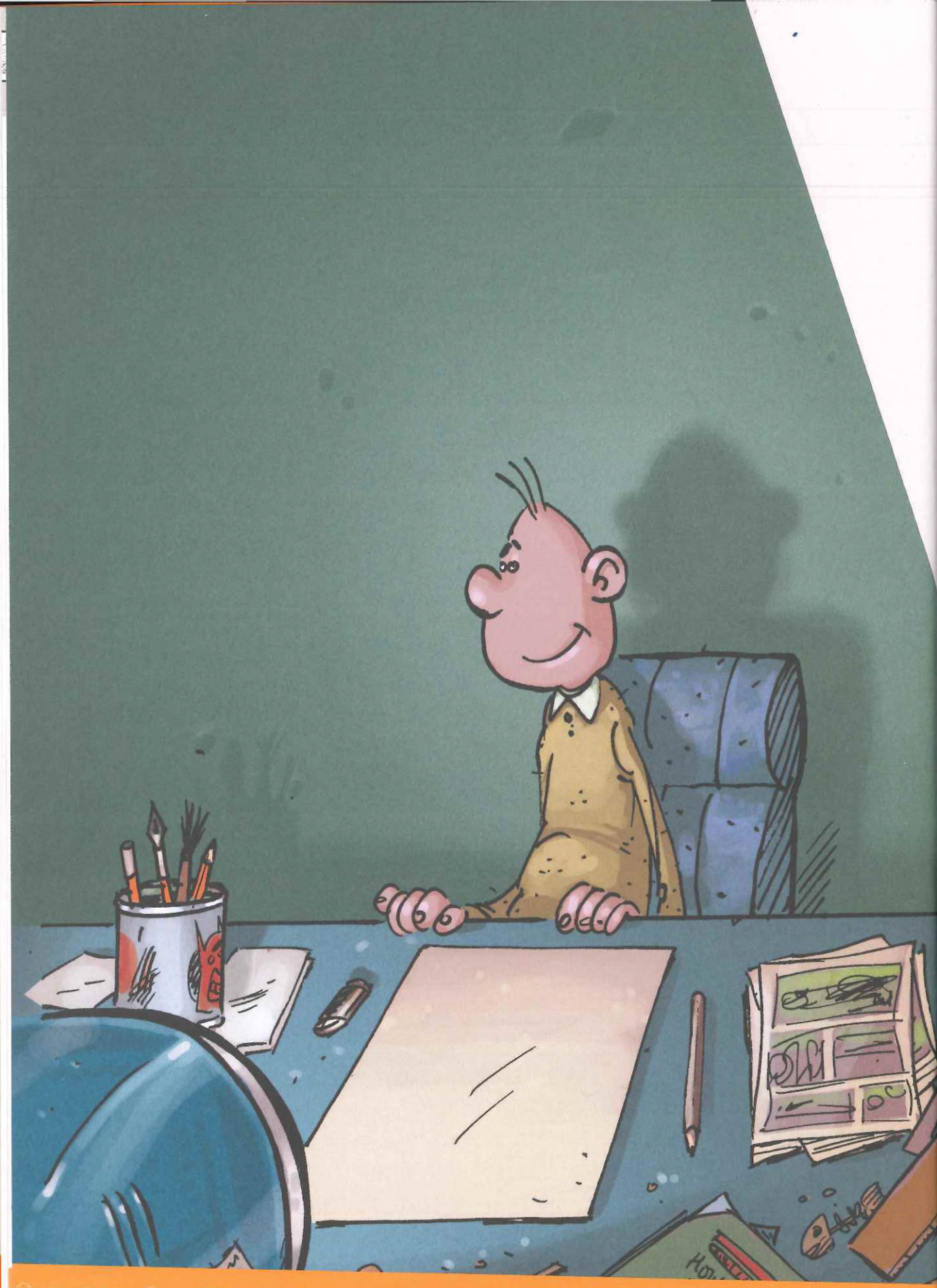
Eh oui, la BD est un sport complet ! Ceux qui se sont frottés au storyboard le savent déjà. Les autres vont découvrir que chacune des disciplines de la BD (écriture, storyboard, dessin, puis encrage, lettrage, couleurs...) est en interaction avec toutes les autres. Quand vous dessinerez, vous ferez aussi des retouches sur le storyboard et sur le scénario. Là encore, tous les muscles du bédéaste fonctionnent en même temps !

Pas trop effrayé par ce programme chargé ? Toujours d'attaque ?

Alors... À vos marques... prêts... partez !

[1] Jean-Marc Lainé et Sylvain Delzant, *L'Écriture du scénario*, tome II, Eyrolles, 2007.

[2] Jean-Marc Lainé et Sylvain Delzant, *La Réalisation du storyboard*, tome III, Eyrolles, 2007.



Le choix des outils

On dit souvent que « les mauvais élèves n'ont jamais leurs outils ». Il faut trouver l'outil qui vous convient le mieux, afin de faire le meilleur travail possible. Papier, format, crayon : petit tour d'horizon avant les grandes manœuvres…

Même si les BD sont parfois imprimées sur du papier toilette, ce n'est pas de votre ressort, mais de celui de l'éditeur. En amont, vous devez impérativement faire des choix qui rendent votre travail confortable.

Le papier, le format

Choisir son papier, c'est choisir à la fois un format, une épaisseur et un grain. En gros, vous devez réfléchir à la surface sur laquelle vous allez travailler, et à la manière dont le papier va réagir à vos coups de crayon et de gomme.

« Court long carré »

Le format est important. Plus la feuille est grande, plus les gestes sont amples et plus le temps passé sur chaque case est long. On a souvent le réflexe de vouloir remplir la surface de détails : si vous prenez une grande feuille, vous serez tenté de passer beaucoup de temps à dessiner et fignoler des détails qui ne se verront peut-être pas sur la version imprimée. Parallèlement, le fait de travailler sur grand format suppose que le dessin d'origine sera fortement réduit pour parvenir au format de publication : la réduction lisse les détails, atténue les erreurs, qui se voient moins.

Travailler sur grand format a donc des avantages et des inconvénients. Pour optimiser le travail et conserver le confort du grand format, beaucoup de dessinateurs de franco-belge coupent leur feuille en deux (ou trois) morceaux, dans le sens de la largeur, et travaillent chaque partie séparément. Ainsi, ils gardent le caractère ample de chaque case, sans avoir à se contorsionner sur la table à dessin pour atteindre les cases les plus hautes (donc les plus éloignées). Cela implique, cependant, que la planche est composée en deux moitiés, afin qu'aucune case ne chevauche la séparation (raccorder les deux moitiés est toujours une opération minutieuse et délicate).

Un bureau bien ordonné

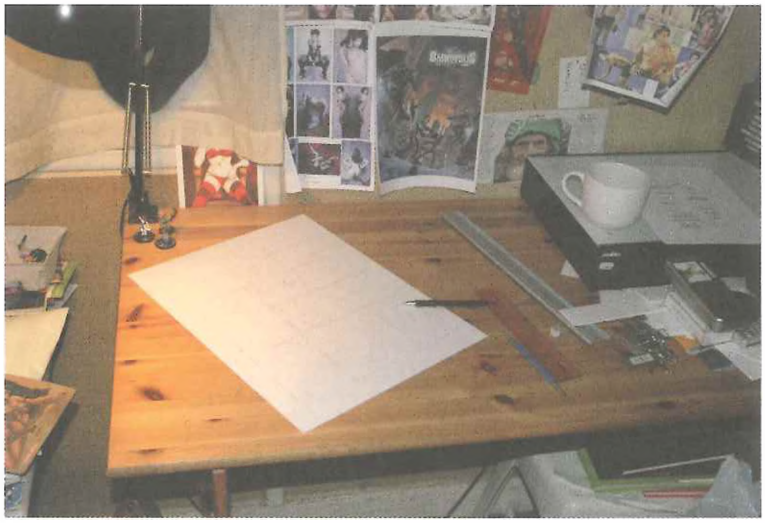
On n'utilise pas le même papier pour les storyboards et les recherches, d'une part, et la réalisation des planches d'autre part. Vous pouvez employer des feuilles de papier machine pour les travaux préliminaires, appelés à être découpés ou punaisés au mur.

Raisin et sentiments

À vous donc de choisir le format qui vous convient le mieux. Le format « Raisin » (50 x 65 cm), par exemple, est suffisamment grand pour procurer un sentiment de largeur et d'espace. Il a l'avantage de laisser de la place pour établir un gabarit homothétique au format de publication (voir p. 14 et 15) et laisser une marge suffisante pour accueillir des traits de construction (par exemple, les traits d'une perspective).

De la place pour le dessin

Tout dessin nécessite de nombreux coups de crayon, puis de gomme et de plume : autant d'interventions qui peuvent altérer le support. Il faut donc un papier plus épais et plus blanc que pour les étapes précédentes.



Si vous n'êtes pas à l'aise avec un format de travail aussi grand, nous vous conseillons d'utiliser des feuilles au format A3. Le A3 est le double du A4, donc deux fois la surface d'une feuille de papier machine. Une feuille A3 est suffisamment grande pour que votre travail puisse bénéficier de la réduction à publication, sans pour autant vous imposer une taille trop grande. Faites plusieurs essais, avec plusieurs formats différents, afin de trouver celui qui vous semble le plus confortable.

Gros grain

Le grain du papier est important également. Votre crayon se comportera différemment suivant que vous utiliserez un papier lisse ou à grain, il déposera plus ou moins de graphite et vous obtiendrez un trait plus ou moins régulier. Les papiers à grain, à la texture un peu rugueuse (tout le monde connaît le fameux « C à grain » de Canson), sont parfois préférés aux papiers lisses, du type Bristol, qui demandent un crayon sec et un trait sûr. Les papiers à grain supportent peut-être mieux les coups de gomme et les corrections. Un papier comme le Chatelles « Extra Blanc » 200 g, par exemple, supporte très bien les gommages et permet de faire facilement des corrections sans trop altérer la surface du papier. À vous de trouver le papier qui vous va le mieux.

Pesage

Outre leur grain, les différents papiers disponibles se définissent par leur grammage, c'est-à-dire leur poids au mètre carré. Les bédéastes utilisent souvent des papiers entre 120 et 240 g. Travailler sur du 180 g ou du 200 g semble une bonne solution : le papier est suffisamment épais pour résister aux coups de crayon, aux gommages et aux retouches, mais pas assez pour gêner les découpages ou les collages. Mais, là encore, à vous de faire vos propres essais – en fonction aussi de vos moyens, car le prix du papier augmente avec le grammage.

MOT CLÉ

Formats franco-belges

Ce terme désigne l'ensemble de la production BD qui, traditionnellement, s'est constituée autour des principaux périodiques (***Tintin***, ***Spirou***, ***Pilote***…). Ces supports étant de provenance française ou belge, l'expression fut toute trouvée. Par extension, le terme de « franco-belge » désigne désormais les créations des différents éditeurs qui se sont inscrits dans la même tradition ; d'une manière plus générale, il s'associe à l'idée d'album cartonné, véritable spécificité dans le marché mondial. Les deux formats les plus usités sont le 21,5 x 29,3 cm, souvent employé dans les collections de Dargaud ou Dupuis, et le 24 x 32 cm, popularisé par les collections de fantasy et de science-fiction de Delcourt et Soleil.

Il existe toutes sortes de crayons à papier : à vous de trouver celui qui est fait pour vous !

Le crayon

Mine de rien !

Le crayon est la base de l'équipement du dessinateur. Achetez-en plusieurs, faites des essais sur le papier (tracez plusieurs lignes avec la pointe en appuyant plus ou moins, passez aux aplats avec la tranche, en jouant sur les valeurs, puis réalisez un dessin fini avec les crayons qui vous satisfont le plus) et choisissez l'outil qui vous convient le mieux.

Qu'on l'appelle crayon à papier, crayon de bois, crayon gris, crayon graphite ou crayon à mine, c'est l'outil essentiel du dessinateur de BD, qui privilégie le plus souvent le HB, ou le H s'il veut laisser peu de traces sur le papier, le B s'il veut que les traits soient épais et gras... Chaque dessinateur a ses outils et ses préférences : il faut trouver le ou les bon(s) crayon(s), et pour cela faire plusieurs essais.

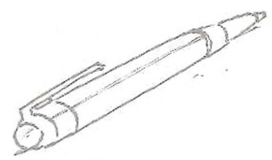
Crayon gras, crayon dur

Une piste : le « H » vient de l'anglais « *hard* », c'est-à-dire « dur ». Le crayon ne s'effrite pas beaucoup, et laisse peu de graphite sur le papier. Les crayons « B » (pour « *bold* »), eux, sont plus gras, et déposent plus de graphite, en traits noirs et épais. En fonction de ce que l'on veut obtenir, on peut utiliser plusieurs types de crayons (B, 2B, HB ; la gamme s'étend de 6H à 8B) : tous donnent des résultats différents. Pour tracer sur le papier une simple silhouette, le H ou le HB vous conviendra ; si vous voulez travailler les modelés, les lumières et les épaisseurs de trait, utilisez un 2B, qui marque davantage le papier mais s'avère plus difficile à gommer, ce qui abîme la surface...

Inactinique...

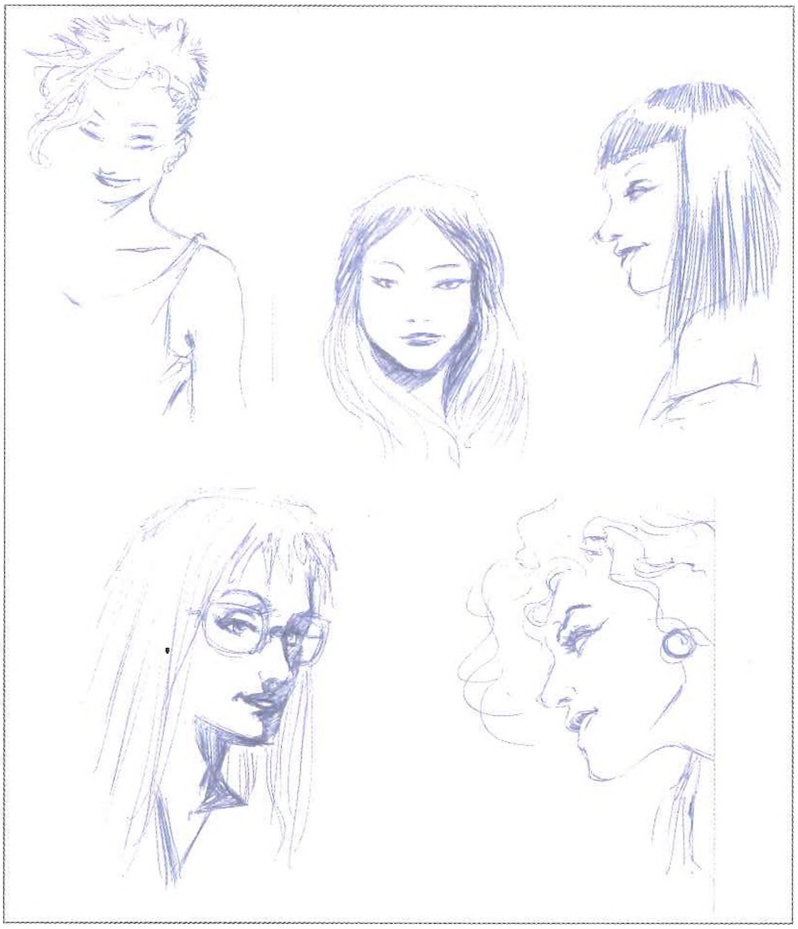
De nombreux dessinateurs utilisent des crayons inactiniques (bleus ou orange, pour la plupart), dont les traits ne se gomment pas. On s'en sert pour placer les masses et les volumes des personnages et des décors, mais ils ne permettent pas de préciser les détails : le dessin ne comporte alors que des traits de construction. On passe ensuite au crayon à papier, pour affiner le dessin, placer les ombres, les drapés, bref, les détails.

C'est parfois pour les dessinateurs un gain de temps, surtout au moment des finitions. Au stade du crayonné, ils peuvent gommer et retoucher les traits au crayon à papier sans effacer la structure sous-jacente, en bleu ou en orange. Après l'encrage, il faudra gommer le crayon noir ; quand ce trait a disparu, il ne reste que l'encre (trait fini) et le trait bleu en dessous (la structure du dessin). Une fois scannées, selon les réglages, les couleurs inactiniques n'apparaissent pas (ou peuvent être facilement enlevées) : il s'agit d'un principe voisin de celui qui est utilisé à la télévision ou au cinéma, l'écran vert ou bleu sur lequel on superpose une image (comme dans la rubrique météo, par exemple).



Large éventail !

Apprenez à utiliser aussi d'autres outils : critériums, stylos bille, plumes, pinceaux... Chacun vous apprendra des trucs et astuces sur le dessin, sur l'encrage, bref sur le métier.



Stylo bille
Comme on le voit sur ces croquis de Jean-Jacques Dzialowski, le stylo bille, quelle que soit sa couleur, permet d'obtenir de beaux effets de matière. De nombreux artistes dessinent même tout ou partie de leurs planches avec cet outil, qui offre souplesse, vigueur et nervosité. Les surfaces les plus sombres ne sont jamais tout à fait noires, ce qui donne d'intéressantes lumières.

TÉMOIN

Geyser *(dessinateur, notamment, d'*Omnopolis*)*

Découvert avec la trilogie de science-fiction *Omnopolis*, Geyser vient de l'illustration. Après des pochettes de groupes de rock et des affiches de concert, il a travaillé dans le milieu des jeux vidéo comme designer 2D, et dans la publicité comme créateur de décors.

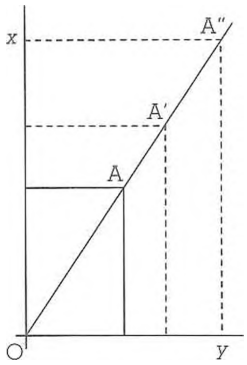
Tu utilises un crayon bleu et un crayon à papier traditionnel. Peux-tu expliquer ta méthode ?

Oui, tout est dessiné au bleu, et la mise en valeur des différents plans est faite au crayon à papier, à l'étape de l'encrage (clean pour le background).

Tes arrière-plans ne sont pas encrés dans la version finale. Les dessines-tu différemment ? Quelle est ta méthode pour les premiers plans et les arrière-plans ?

Le fait de ne pas encrer mes arrière-plans, mais de simplement les cleaner, me permet d'avoir une profondeur de champ et une atmosphère difficiles à obtenir avec une planche en encrage pur. De plus, j'essaie d'avoir, à l'opposé, des premiers plans très encrés, avec beaucoup de noir, de façon à renforcer la profondeur de l'image.

L'homo-t'es quoi ?
Qu'est-ce que c'est encore que ce mot-là ?
Pas de soucis, on va tout vous expliquer.



Bien proportionné
Dans ce schéma, on voit bien que le rectangle A (format de publication) est proportionnel aux rectangles A' et A'' : ils partagent tous trois la même diagonale. À vous de savoir si vous voulez travailler sur un grand format (A') ou sur un très grand format (A'').

L'homothétie

Tout éditeur avec qui vous travaillerez vous demandera de respecter l'homothétie du format de publication. Rappelons que le format traditionnel est de 21,5 x 29,3 cm, et que les éditions Delcourt et Soleil ont démocratisé le format 24 x 32 cm : ce sont les deux standards utilisés de nos jours. Des erreurs dans le calcul de votre format de travail entraîneront des soucis d'impression (blanc tournant trop grand, image tronquée au façonnage...). Il est donc important de se livrer à un petit exercice de géométrie, qui rappellera l'école.

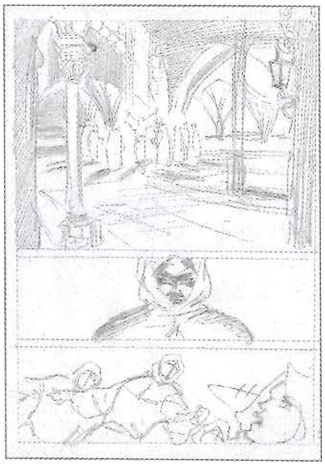
Géométrie facile

L'homothétie est un rapport de proportion entre le format de travail et le format de publication. Un dessinateur travaille toujours sur des planches plus grandes que les pages du livre. Plus grandes, mais proportionnelles. Il est important de bien calculer l'homothétie, parce que si la planche n'est pas proportionnelle, cela peut poser des problèmes au moment de l'impression ou du façonnage (voire au moment de la maquette).

Pour bien calculer l'homothétie, prenez votre feuille à dessin, tracez-y le format de publication, tracez sa diagonale et prolongez-la sur un côté. Tous les rectangles qui s'alignent sur cette diagonale sont homothétiques au format à partir duquel elle a été tracée.

Quand ça déborde...

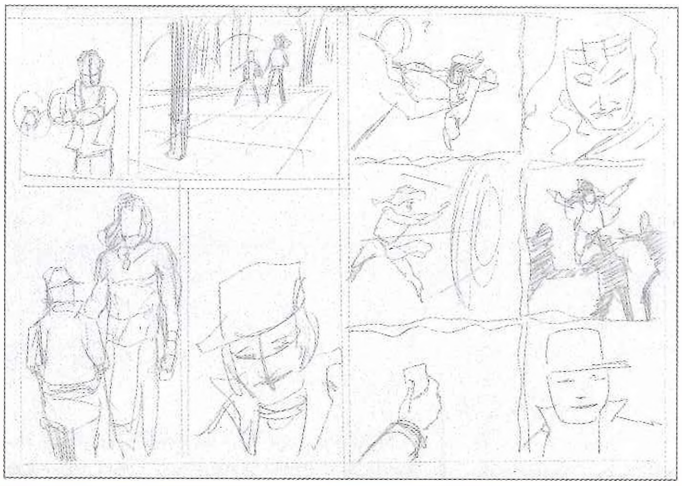
Se pose ensuite le problème des cases en débord, c'est-à-dire des cases qui touchent le bord de la page. Il faut donc prévoir de la marge. Didier Tarquin, le dessinateur de ***Lanfeust de Troy***, utilise des feuilles A3 dont il retranche un centimètre sur chacun des quatre côtés, ce qui lui donne son format de travail, la surface utile de dessin. S'il veut faire des cases en débord, il colle une « rustine » à sa planche, et dessine sans hésiter à déborder sur cette rustine. Au façonnage, le dessin sera coupé sur la page publiée, mais au moins, l'effet de débord sera contrôlé.



Plus ou moins grand
Le bédéaste travaille dans un rapport de proportion entre le format de dessin et le format de publication. Un tel rapport existe aussi entre le format du storyboard et le format de dessin. Dans ce storyboard d'***Ozark***, Jean-Jacques Dzialowski se fond dans le format *comics* (cette série est publiée dans un format plus petit que l'album traditionnel, ce qui impose au dessinateur une certaine gymnastique préparatoire), en précisant les ombres et les mouvements.

Plus ou moins détaillé

Cependant, sur des séquences plus faciles (moins de cases, moins de décor…), il se permet parfois de faire des storyboards moins détaillés, qui ont surtout un rôle d'aide-mémoire (une autre séquence d'*Ozark*). Dès lors, il se soucie moins des proportions des différentes étapes de dessin. L'homothétie sera calculée directement sur la planche finale.



TÉMOIN

Jean-Jacques Dzialowski *Choisir son format de travail*

Dessinateur éclectique et international, Jean-Jacques Dzialowski, après plusieurs couvertures pour *Scarce* et des épisodes des héros de l'Univers Lug (*Zembla*, *Ozark*, *Homicron*…), a été révélé aux États-Unis grâce à des séries comme *Thunderbolts*, *Batgirl* ou *Batman*. Il travaille actuellement pour Boom ! Studios, pour qui il illustre des séries comme *Whisper* ou *Fall of Chtulhu*. En France, il dessine la série à suspense *Groom Lake*, écrite par Hervé Richez pour les éditions Bamboo.

Tu travailles sur des originaux de quelle taille ?

Je ne suis pas convaincu par les formats immenses. Plus grand = plus de dessin = plus de temps. On veut faire un truc sympa, une « œuvre », mais si on est dans le système, si on travaille avec un éditeur, c'est l'histoire qui compte, le récit qui se lit au fil des pages. Si une case n'est pas « parfaite » ce n'est pas grave, car il y a aussi l'encrage, la couleur, le lettrage, et de nouvelles pages et histoires sur lesquelles on peut se rattraper. Rester des journées sur une seule page n'est pas productif. C'est très bien de mettre plein de détails cool, mais une fois qu'ils sont réduits et imprimés…

La différence entre le format de travail et le format de publication est moindre, mais le risque de voir les erreurs et imperfections est plus grand, non ?

Justement, je crois que ça me permet de faire plus attention. Je ne cherche pas à tricher ou camoufler. J'ai l'impression de gérer le moindre truc de façon beaucoup plus carrée. Je ne laisse rien passer. Peut-être justement parce que je sais que les formats sont similaires.

On pourrait croire que plus de place aurait signifié plus de liberté…

Ç'a été mon optique pendant longtemps. Mais en fait, des cases sont des cases et il n'en reste pas moins que tu lis un « petit » format, une réduction. Et les possibilités restent innombrables, c'est juste une question d'approche et d'imagination. Pendant des années, j'ai pensé que le format A4 n'était pas utilisable, mais aujourd'hui c'est pour moi une évidence. Peut-être parce que l'original n'a pas vraiment d'importance. L'important, c'est le bouquin que tu lis.

Stan & Vince agrandissent leurs croquis au rétroprojecteur sur leur A3, comme ça ils conservent toute la densité du storyboard format timbre-poste !

Oui, tout à fait… Même si je crois qu'un A4 est tout aussi efficace dans le contexte d'une publication traditionnelle. Après tout, le bouquin que tu lis est de ce format (franco-belge) ou plus petit encore (comics).

Les recherches et le storyboard sont prêts, maintenant, faut y aller...

Brouillon...
Sur la série *Groom Lake*, Jean-Jacques Dzialowski fournit des storyboards assez lâches, qui lui permettent surtout de situer les différentes cases et l'ordre des bulles, qu'il numérote.

Après le storyboard...

Quand vous entamez une nouvelle planche ou un nouvel album, vous ne dessinez pas *ex nihilo*. Vous travaillez à partir d'un scénario et d'un storyboard, que vous serez assurément amené à relire et peut-être à retoucher. Le dessin, c'est encore un peu de scénario et de storyboard sous votre crayon à papier. Il y a donc des choses importantes à vérifier, une petite check-list avant de décoller.

Boucler ses lacets

L'une des choses à considérer avec attention, avant de dessiner la planche en détail, est la disposition des cases dans l'ensemble de la page. Il s'agit de respecter le théorème des lacets, selon lequel la narration commence dans le coin haut-gauche de la page et se conclut dans le coin bas-droite, avant de passer à la page suivante. Vérifiez que l'enchaînement des cases se fait de manière fluide, et que le contenu des cases lui-même continue à guider le regard du lecteur dans cette direction.

Côté cour ou côté jardin

Un autre détail, qui n'apparaît parfois qu'à l'étape graphique, est la disposition des dialogues. Si le scénariste fournit les dialogues dès le départ, c'est un plus pour vous. En effet, un scénariste rédige ses dialogues dans l'ordre (les questions avant les réponses) : cela donne des indications sur la manière de disposer les personnages et les bulles dans la case. On place à gauche le personnage qui parle en premier, à droite celui qui lui répond : cela résout d'avance tout problème de disposition des bulles, les phylactères de question étant lus avant les phylactères de réponse.

Souvent, le scénariste ne songe pas à ce genre de détails. C'est donc au dessinateur qu'il incombe de vérifier cela. De même, c'est à lui de s'assurer qu'il n'y a pas de trop flagrants déséquilibres dans la répartition des dialogues (trop de bulles dans la case 1, pas assez dans la case 2...). N'hésitez pas à redistribuer les bulles si ce genre de maladresses se présente. La disposition des dialogues influe sur la spatialisation des personnages : autant résoudre ces détails avant de commencer à dessiner.

(1) Kyle Baker est un dessinateur qui a commencé à travailler pour Marvel et DC au milieu des années 1980, comme encreur, repassant les crayonnés de dessinateurs classiques comme Sal Buscema. Rapidement, il s'est fait remarquer par sa reprise de ***Shadow***, en remplacement de Bill Sienkiewicz, puis par son interprétation de ***Justice Inc.***, deux projets écrits par Andy Helfer. Depuis, il a réalisé seul des œuvres originales comme ***I die at midnight***, ***You are here***, ***Why I hate Saturn*** ou encore ***Plastic Man***. Également humoriste, on lui doit la série familiale ***The Bakers***. Klaus Janson est plus connu pour ses travaux d'encrage depuis le milieu des années 1970. Élève de Dick Giordano, il s'est illustré sur ***Daredevil***, encrant Bob Brown, Gene Colan et surtout Frank Miller, avec qui il a signé le ***Dark Knight Returns***. Il a encré les planches de John Romita Jr, Dan Jurgens ou Sean Philips, entre autres. Également dessinateur, il a travaillé sur ***Daredevil*** ou ***Punisher***. Son style très contrasté et vigoureux fait la part belle à l'improvisation et au dynamisme.

Corrections en rouge

Un conseil : corrigez en détail, sur le scénario et sur le storyboard, les changements que vous serez amené à apporter à votre planche. De cette manière, tous vos outils de travail sont « mis à jour », et ne se contredisent pas. Si vous êtes pressé, si vous n'avez pas le temps de corriger en détail, nous vous conseillons de porter les corrections directement sur les feuilles de scénario et de storyboard : annotations, retouches, croquis en marge, tout est bon, du moment que c'est compréhensible pour les auteurs. Utilisez une autre couleur, de préférence voyante (rouge ou vert) pour bien visualiser ces corrections et ne pas les oublier (faites cela sur des photocopies, si vous ne désirez pas raturer vos storyboards). Plus vous procéderez avec clarté, moins vous perdrez d'informations.

... et réalisation

Quand il passe au dessin, il travaille bien entendu de façon plus précise. Avec un peu d'habitude, on n'a plus besoin de clarifier les rapports de proportions dès le storyboard, mais les débutants devront s'astreindre à une plus grande précision.

TÉMOIN

Jean-Jacques Dzialowski
(dessinateur de Groom Lake *et de* Fall of Chtulhu*)*

Voir également son témoignage en page 15.

Le storyboard est nécessaire, non ?

Bien entendu... Tu ne fais pas de page sans préparer ton board ou brouillon.

Les tiens sont un peu... elliptiques, tout de même...

C'est vrai... Mais ils me disent ce que je dois dessiner au final. Ils sont ma traduction du script, si tu veux.

Pour les comics, pourquoi pas, mais pour du franco-belge, l'écart me semble insuffisant.

Je fais des boards afin de m'indiquer l'allure et le sens de la page, le rythme, la présentation, etc., et ensuite je dessine la page définitive. De plus, je refuse l'idée que l'énergie ne se trouve que sur le storyboard et qu'il faut donc l'agrandir pour la conserver.

Je conseille de rester fidèle au board, parce qu'un premier jet est souvent porteur d'informations immédiates, plus narratives qu'esthétiques.

Ça dépend... Je sais que je change souvent, mais seulement dans le souci de trouver une narration qui corresponde bien au récit.

Sur une page finie, on a toujours tendance à bien lécher le dessin, et plus on finalise, plus on perd d'immédiateté, de patate... enfin, je crois...

C'est vrai... C'est un truc auquel j'essaie de faire attention. C'est pour ça que j'adore l'encrage de Kyle Baker ou de Klaus Janson [1]... Le risque est de penser que ça fait « brouillon » ou pas fini (pour un éditeur de franco-belge), mais j'aime énormément ça. Mais je sais que ce n'est pas le cas de tout le monde.

Vous voilà équipé : crayon, papier,
un storyboard, une histoire, des personnages.
L'enfance de l'art, non ?
Mais tout n'est pas si simple...

Faisons le point

Vous allez entamer une histoire en BD. Il y a de fortes chances pour que vous vous lanciez dans la réalisation d'un album, c'est-à-dire 46 pages d'aventures dont la réalisation vous prendra grosso modo une année. Bref, un travail de longue haleine : autant ne pas partir sur de mauvaises bases...

Point de départ

Scrutez le storyboard que vous utilisez comme référence. Le storyboardeur (que ce soit vous, votre scénariste ou une tierce personne) a peut-être utilisé un style très différent de celui dans lequel vous allez vous exprimer. Par exemple, si le scénariste a utilisé des bonshommes-patates et des schémas simplifiés, il vous faudra passer à un niveau de détail supérieur. Il se peut aussi que le storyboardeur, comme le fait habituellement le scénariste François Corteggiani (par exemple dans la série *La Jeunesse de Blueberry*, pourtant dessinée de manière très réaliste par Blanc-Dumont), ait réalisé une version « gros nez », même si l'histoire n'est pas humoristique.

Il est donc possible d'observer une disparité entre la proposition contenue dans le storyboard et le but que vous vous êtes fixé : il faudra rectifier le tir, en absorbant certaines informations du storyboard sans en reprendre le style.

Précautions pour la route

Faites bien attention à cet aspect du travail. Il vaut mieux y réfléchir avant de se lancer dans l'album. C'est le moment de se poser des questions sur la validité du style que vous voulez exploiter et l'orientation éditoriale de votre projet. Êtes-vous sûr de vouloir dessiner votre polar dans un style « gros nez » ? Êtes-vous convaincu que votre comédie fonctionnera bien dans un style réaliste ?

Si vous avez un doute, n'hésitez pas à travailler deux voire trois versions des pages les plus représentatives (pages d'ouverture, séquence d'action ou d'émotion...) : vous aurez ainsi plusieurs interprétations de certaines séquences du récit. Cela permet de faire quelques retouches cosmétiques, mais également d'étudier de plus près la portée éditoriale du projet.

Montrez ces essais à votre scénariste et à votre éditeur : les échanges d'avis sont toujours très constructifs. S'il faut changer le style de votre projet, autant le faire dès la première page.

Multistyle

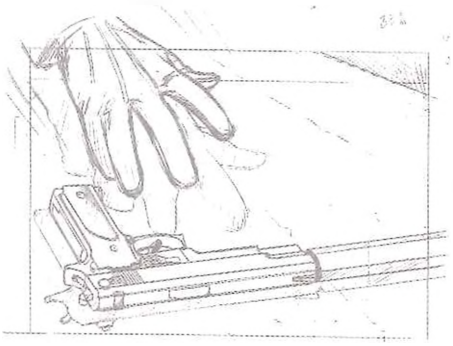
Même si vos fiches personnages sont prêtes depuis longtemps, n'hésitez pas à les revisiter avant de faire le saut dans le grand bain. Voyez ces deux personnages, Rémi et Thomas. La première version « gros nez » était bonne, mais la seconde, semi-réaliste et inspirée de Dany ou Bodart, sera peut-être mieux adaptée à votre propos.

2 Du storyboard à la planche

Vous avez passé en revue votre équipement (crayon, papier...) et vous avez votre feuille de route (une histoire à raconter). Maintenant, vous allez vous attaquer à votre planche : agrandissement au format, dessin des cases, placement des détails...

Quelle que soit votre méthode de storyboard (*thumbnails*, *breakdowns*, *layouts*, simple croquis ou exquise esquisse…), vous quittez le format du brouillon. Il est temps de s'occuper du format de travail.

Agrandissement



Pourcentage
Sur cette case de *John Doe*, Alain Henriet a noté en marge le pourcentage de réduction. Ainsi, quand il photocopie et reporte à la table lumineuse, il peut travailler de façon très précise.

L'essentiel du travail qui vous attend se résume en quelques mots : le passage du storyboard à la case finie. Du croquis au dessin. Comme vous le savez déjà, le storyboard est généralement d'un format inférieur à celui de la planche que vous dessinez : il faut donc opérer un agrandissement en passant à l'étape du dessin. L'opération est d'autant plus importante que vos croquis préparatoires sont précis. En effet, si votre storyboard est purement indicatif et peu détaillé, vous pouvez agrandir au jugé. Mais si, au contraire, vous avez détaillé par avance la proportion de chacune des cases, la place qu'elle prend dans la page et son agencement par rapport aux autres, vous devrez être vigilant afin de conserver tout le bénéfice de ce travail.

En plus gros

Votre premier travail consiste, dans le format homothétique que vous avez défini (chacun a le sien, l'important étant que vous puissiez travailler dans le plus grand confort…), à placer les cases dans les proportions que vous avez indiquées sur votre storyboard. Vous pouvez utiliser la méthode de Stan & Vince : un rétroprojecteur. L'appareil projette l'image du storyboard sur la feuille de travail ; il ne reste plus qu'à repasser personnages, décors, emplacement des bulles, etc. au crayon pour reproduire la structure des cases. Cette méthode a l'avantage de préserver la nervosité et l'immédiateté des storyboards – une spontanéité que l'on perd parfois en reproduisant à l'échelle. En effet, des croquis minuscules (ou *thumbnails*) permettent de ne pas se perdre dans les détails, de placer des ombres immédiatement identifiables, bref, d'aller à l'essentiel. Ces *thumbnails* agrandis par rétroprojecteur conservent toute leur force évocatrice.

Vous pouvez aussi utiliser une photocopieuse pour agrandir les cases storyboardées. Cette méthode permet d'agrandir une case plus qu'une autre : on peut ainsi affiner les cadrages, en zoomant plus ou moins sur les personnages mis en scène. Il suffit ensuite d'utiliser un papier-calque (en repassant les traits

(Collection privée J.-M. Lanné)

À quatre, c'est mieux !
Le dessinateur anglais Barry Kitson prépare des storyboards détaillés au format A4, très proche du format de publication des *comics* qu'il dessine. Cela lui permet d'avoir un contrôle précis de la composition des planches.

(Collection privée J.-M. Lainé)

Quelques formes esquissées
Par transparence ou projection, il place ensuite les formes de ses personnages et décors, en quelques traits. Il utilise parfois un papier lisse, pour obtenir un trait propre et net.

sur le recto et le verso du calque, pour y déposer une couche de graphite qui se collera ensuite sur votre planche), pour reporter le contenu des cases sur la feuille de travail. Les deux étapes de la photocopie et du calque permettent d'éviter les erreurs : si l'on se trompe, il suffit de tout jeter et de recommencer. Autre avantage du calque : vous pouvez très facilement retourner une case, que ce soit pour corriger le dessin ou pour changer l'axe de lecture de la page.

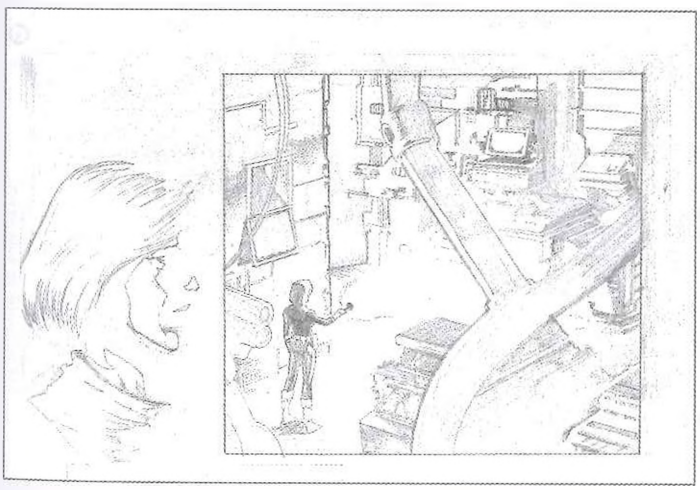
Enfin, la méthode la plus immédiate consiste à reporter à main levée le contenu du storyboard sur la planche. Cette technique permet de retrouver la spontanéité du dessin. Libre à vous de mixer ces différentes méthodes et de développer les techniques qui vous conviennent le mieux.

Du bon usage de la photocopie

Quand vous dessinez votre planche, vous travaillez sur un format plus grand que le storyboard. Mais il est aussi plus grand que le format de publication. On dit souvent que la réduction du dessin original permet d'atténuer les erreurs de construction, d'anatomie ou de perspective. C'est vrai. De même, quand vous passerez à l'encrage, vous constaterez que les imperfections (taches d'encre, traits hésitants, ratures...) disparaissent en partie à la réduction.

Il est donc intéressant pour un dessinateur de trouver un format qui lui convienne, à partir duquel l'éditeur réduira le dessin pour la publication. Mais il n'est pas nécessaire pour autant de travailler sur des formats gigantesques. Des feuilles trop grandes incitent souvent les dessinateurs à multiplier les détails dans les différents plans de l'image : ce travail se perd parfois à l'édition, et demande plus de temps. Il est donc important que vous réfléchissiez au meilleur format de travail.

Dessinez quelques planches, puis allez les photocopier dans différents formats et échelles. Faites des copies en format A4, qui vous donnera un aperçu de ce à quoi votre planche ressemblerait à l'intérieur d'un album ou en prépublication dans un magazine. Procédez à ce test sur trois ou quatre planches de composition variée, afin d'avoir un « échantillon représentatif ». Un simple coup d'œil vous dira si vous mettez trop de détails ou pas assez, si vos bulles sont assez grandes ou trop petites, si vos traits sont assez épais, si les plans sont distincts les uns des autres... Ce petit test vous apportera de nombreux enseignements sur votre travail.



(Collection privée J.-M. Lainé)

L'étape du crayonné
Quand il passe au dessin finalisé, agrandi d'après les étapes précédentes, il utilise un papier à grain, plus pratique pour dessiner les ombres : le crayon laisse des traces plus légères, ce qui permet de travailler les détails et de procéder facilement à des retouches.

N'allons pas trop vite. Commençons par la première page. Mieux : commençons par la première case...

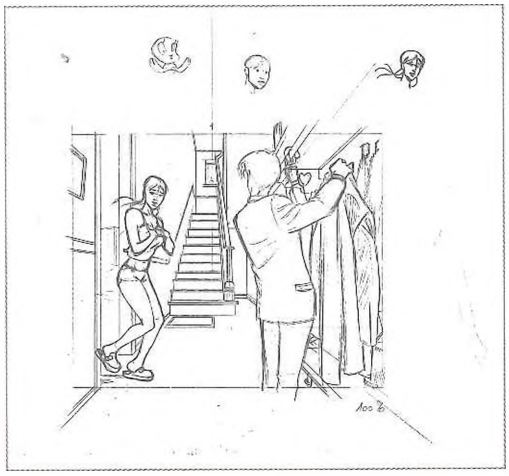
Partir du storyboard
Sur cette planche de *Damoclès*, Alain Henriet travaille à partir du storyboard...

Le brouillon « case à case »

Le storyboard et le dessin de la planche sont deux exercices différents, ils ne fonctionnent pas à la même échelle. Si la réalisation du storyboard implique une vision globale de la page (avec son axe de lecture, sa grande diagonale, les lacets et la circulation du regard du lecteur), le dessin de la planche se fait selon un autre rythme. On est amené à réaliser les cases les unes après les autres (pas obligatoirement dans l'ordre de lecture, même si nous vous le conseillons...).

Commencez par poser sur l'ensemble de la page les différents éléments à l'aide de schémas simples, de figures géométriques représentant personnages, décors et phylactères. Ensuite, travaillez les cases une à une, afin de leur accorder toute l'attention qu'elles méritent. Cette méthode permet de les dessiner sur des feuilles séparées. Les retouches à la photocopieuse, évoquées plus haut, interviendront dans un deuxième temps. Pour l'instant, vous êtes face à votre feuille de brouillon.

Séparément
... puis il détaille chacune des cases séparément. Notez l'indication de pourcentage pour la taille du dessin.



Cadrer l'image

Chaque case est un cadrage, c'est-à-dire que vous sélectionnez ce que vous représentez (voir p. 42). Par exemple, en cadrant un personnage en gros plan, vous choisissez de faire figurer sa tête et ses épaules dans l'image, mais pas le reste de son corps. C'est la même chose pour un objet représenté en perspective (véhicule, immeuble, ville...) : les lignes de fuite débordent de la case que vous dessinez.

Nous vous conseillons cependant de dessiner le personnage en entier, afin de bien articuler ses membres et ses proportions : ne dessiner que ce qui figurera dans la case finalisée peut conduire à des erreurs d'anatomie. Afin de ne pas déborder sur les cases voisines, vous pouvez utiliser des brouillons, sur lesquels vous dessinerez votre case et le personnage qui s'y trouve. Dessinez-le en entier. Utilisez ensuite un papier-calque, sur les deux côtés duquel vous repasserez les traits de la silhouette du personnage. Vous obtenez donc le personnage entier, dessiné des deux côtés de la feuille de calque. Reposez enfin le calque sur votre case, repassez à nouveau les traits, afin

Dépasser les limites
N'hésitez pas à dessiner les parties des personnages qui n'apparaissent pas dans l'image : cela vous permettra de bien maîtriser la construction de leur anatomie.

de déposer du graphite sur la feuille. Ne repassez que la partie du personnage qui entre dans la case. Une fois que le graphite, par pression, s'est reporté sur votre planche et a laissé une silhouette, il ne vous reste plus qu'à compléter la partie du personnage qui figure dans la case, et à finaliser le dessin sur votre planche.

Débordements

Vous pouvez aussi travailler directement sur la même planche, sans passer par le calque. Vous aurez souvent à recourir à la gomme pour effacer des parties des personnages ou des décors. Garder les débordements renforce encore les effets de raccourci et de déformation, qui peuvent être très efficaces dans la BD humoristique ou dans les *comics* de super-héros. Certains débordements d'une case sur l'autre peuvent même enrichir la narration : au lieu de les gommer, conservez ces personnages qui prennent trop de place s'ils servent la narration et rendent votre page spectaculaire.

TÉMOIN

Alain Henriet *(dessinateur de John Doe, Golden Cup, Damoclès...)*

Dessinateur belge prolifique, Alain Henriet mène depuis quelques années une florissante carrière chez Delcourt, où il dessine *John Doe* et *Golden Cup*, chez Dargaud avec une participation à *Légendes urbaines*, et chez Dupuis, avec un tome de *Pandora Box* et une nouvelle série, *Damoclès*, dans la collection « Repérages ». Méticuleux, il utilise des brouillons avant de passer à la planche de travail.

Tu travailles chaque image séparément ?

Avant de commencer les crayonnés, j'ai le découpage (ou storyboard) de la page sur laquelle je vais travailler. Cette page est à 40 % de la taille de ma planche, je l'agrandis à la photocopieuse et j'arrive au format exact de ma page ; de ce fait, les cases qui sont à l'intérieur ont des dimensions pratiquement exactes. Ensuite, je prends une feuille de Schoeller 50 x 35 cm, je trace toutes les cases, afin de les avoir sur ma page aux bonnes dimensions. Je prends les dimensions de la première case, que je reporte sur une feuille A4, où je peux dessiner à mon aise. Et ainsi de suite pour chacune des cases (à raison d'une feuille A4 par case). L'avantage de cette méthode, c'est que je peux recadrer le dessin lors du passage à l'encrage, l'agrandir ou le réduire.

Comment intègres-tu le dessin final à la planche ?

À la table lumineuse. Je fais une photocopie, en plus foncé, de tous les dessins, au format définitif de la case, je place le dessin photocopié sous la planche à l'endroit exact de la case, et j'encre directement les décors, les détails et les grands traits avec un feutre « Stanler ». Le reste – les vêtements, les arbres, tout ce qui est susceptible d'être encré au pinceau, à l'encre de Chine – est redessiné au crayon et sera encré quand la page sera entièrement passée à la table lumineuse.

Quel est le souci premier qui guide ta façon de travailler ?

La précision, être maître de tout le boulot du début à la fin, avoir la possibilité de changer encore les dimensions des cases ou des dessins, le fait que rien n'est figé, même si en apparence on pourrait le croire. Forcément, cette technique rend ton travail propre, car il y a un minimum de crayonné. Tout le travail en amont est sur un autre support.

Allez, si vous êtes doué et chanceux,
toutes les cases seront réussies du premier coup !
Mais si jamais ça rate, vous faites quoi ?

Les corrections en cours

Les fiches personnages, le storyboard et tout le travail préparatoire servent à faciliter l'étape du crayonné. Cela ne veut pas dire qu'il n'y aura jamais de casse : vous n'êtes pas à l'abri d'un mauvais dessin ou d'une case ratée. De même, vous n'êtes pas tenu de finaliser votre page du premier coup.

En effet, entre les ratages en cours de réalisation et les changements d'avis, le travail de dessin peut se révéler un véritable parcours du combattant. Mais les changements en cours de route, dites-le-vous bien, seront toujours au bénéfice de la planche : si vous avez raté le dessin, ou si vous avez eu une meilleure idée en cours de route, n'hésitez pas à reprendre la case, à tout recommencer.

Dans son ensemble

Les corrections liées aux dessins ratés s'opèrent dessin par dessin. Mais certaines erreurs relèvent davantage de l'équilibre esthétique et narratif de la page. Il est donc important de regarder une page dans son ensemble, pour savoir si l'histoire se poursuit de manière fluide. Observez votre crayonné sans bulles ni encrage, et posez-vous la question suivante : « Est-ce que je comprends l'histoire ? »

L'angle

D'abord, identifiez bien la raison pour laquelle le dessin est loupé. S'il s'agit d'un problème de dessin pur (anatomie, perspective...), il ne vous reste plus qu'à travailler, à faire et refaire. En revanche, il est possible que le dessin soit correct, mais que la case ne soit pas optimale dans la logique narrative qu'impose la BD : en gros, c'est bien dessiné, mais ça ne colle pas. Dans ce cas, il faut essayer d'autres solutions.

S'il s'agit d'un problème de cadrage, essayez de bouger votre caméra et de saisir l'action depuis un autre angle de vue. Vous avez choisi un gros plan et vous n'êtes pas satisfait ? Essayez un plan général, ou un plan américain, ou un plan de groupe. Le cadrage sur le visage du héros ne convient pas ? Placez la caméra au-dessus de son épaule et voyez ce que vous obtenez. Vous ne vous en sortez pas avec la contre-plongée qui marque l'arrivée du géant dans la pièce ? Essayez une plongée : parfois, cadrer à l'inverse des recommandations a du bon, et une plongée sur un géant qui arrive dans la maison des nains peut servir votre propos, en montrant la place qu'il occupe dans le décor, et en déroutant le lecteur.

La lumière

Parfois, la composition de la case est bonne, l'angle est efficace, mais il manque quelque chose. De la lisibilité, de la clarté. Qui dit clarté dit lumière. Vous

Travailler la narration

Si vous avez des problèmes de narration, il va falloir faire des corrections au niveau du découpage de l'histoire et du montage de la planche. Faut-il faire déborder le personnage de la case ? Faut-il qu'il se dirige vers la droite ou vers la gauche ? Faut-il placer un décor ou au contraire alléger l'image ? Autant de questions qui concernent la finalisation de l'image, et qui interviennent largement après le storyboard. Des questions à résoudre avant de passer à l'encrage.

Version narrative...
(en bas, à gauche)

De nombreuses considérations peuvent entrer en ligne de compte dans la réalisation d'une page. Par exemple, en travaillant sur le projet *L'Honneur de l'ovalie* (projet en cours), Gérald Forton a d'abord dessiné une version narrative, avec des cadrages (on montre les décors, on situe le groupe de personnages) et une gestuelle (on donne une personnalité aux personnages) au service de l'action.

... ou version didactique ?
(en bas, à droite)

Après réflexion, Gérald Forton décide de traiter l'action différemment, en mettant en avant l'aspect pédagogique du récit, qui veut montrer comment se déroule l'entraînement d'une équipe de rugby. Les phases de jeu sont plus descriptives, le terrain est davantage marqué et la caméra s'éloigne des individus pour montrer les rapports de groupe. Aucune des versions n'est meilleure que l'autre, mais chacune a une orientation éditoriale précise.

pouvez obtenir de bons effets en contrastant les différents plans et en plaçant la lumière sur les éléments que vous voulez faire ressortir. La BD est un art de la narration, vous n'avez pas à être réaliste, mais à diriger l'attention du lecteur sur ce que vous voulez montrer. Dans le cinéma, les spots fournissent les lumières et les contre-lumières, sans suivre obligatoirement ce que donnerait un éclairage naturel. En BD, c'est pareil. Utilisez l'ombre et la lumière pour séparer les plans, surtout si votre image est complexe, si la profondeur de champ est grande. N'hésitez pas à tricher, c'est toute l'essence du métier !

Détail ou pas détail ?

Enrichissez votre case de détails autour du personnage : ils seront utiles au décor, aux actions secondaires, à la mise en scène. Cela participe du réalisme de la scène, même si vous dessinez dans un style « gros nez ». Mais l'une des raisons pour lesquelles une case ou une planche peut poser des problèmes de lisibilité est la somme de détails présente dans le dessin. Alors posez-vous la question : faut-il ou non ajouter du détail dans les cases ?

Une surabondance de détails peut nuire aux effets dramatiques. Dans certaines cases (effets de surprise, drame, rires...), le personnage sera plus expressif s'il est cadré sur un fond vide. Là encore, le réalisme a ses limites : trichez, effacez le décor quand il s'agit d'une séquence d'émotion intense. L'œil du lecteur restituera les décors, pour peu qu'ils aient été dûment représentés dans d'autres cases. Vous obtiendrez un bel effet, et vous allégerez l'ensemble de la planche.

Intrigue de fond

L'arrière-plan est quelque chose de bien spécifique en BD. C'est là que vous pouvez faire avancer les actions secondaires, en faisant vivre des péripéties aux personnages qui ne tiennent pas la vedette. Outre que cela enrichit la page, l'arrière-plan peut faire progresser l'action et rendre le récit plus efficace. De même, cela peut être l'occasion de distraire le lecteur et d'attirer son attention sur de fausses pistes, vieux principe de la *misdirection* chez les magiciens (ou les romanciers). C'est aussi à l'arrière-plan que l'on peut situer *private jokes* et autres allusions. Faites apparaître un petit Superman ou un petit Tintin dans un coin du décor, parmi la foule, ça fera toujours son petit effet !

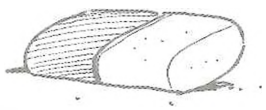
Bien dessiner, c'est une chose.
Mais bien tricher est aussi une des qualités du dessinateur : il doit savoir masquer ses erreurs, les rendre invisibles !

Masquer les erreurs

Dans le chapitre précédent, nous avons évoqué rapidement les retouches d'envergure, celles qui concernent les cases dans leur entier. Mais il existe des retouches plus subtiles, qui concernent simplement un détail du dessin : pas besoin de refaire la case dans son entier, il suffit de retoucher le détail qui cloche, de le corriger ou de le changer. Là encore, nous vous donnons quelques conseils pour des cas de figure au moment du crayonné, mais aussi, parfois, au moment de l'encrage.

Je gomme

La première des retouches, et la plus évidente, est bien entendu le gommage. Vous avez dessiné un visage où les yeux ne sont pas droits, une main à six doigts : un coup de gomme et c'est réparé. Retoucher certains détails est un vrai travail de précision. Nous préconisons l'emploi de gommes biseautées, qui permettent un gommage localisé. Si votre gomme s'émousse, taillez-la au cutter. Certaines gommes vibrantes permettent d'effacer de façon précise des détails. Tout va bien si l'erreur a été faite au crayon, dont la mine n'a pas trop appuyé sur le papier. Mais si vous avez eu la main un peu lourde, ou si vous avez dessiné au crayon bleu, au stylo bille ou au lavis (encre diluée utilisée au pinceau), la retouche n'est pas aussi facile.

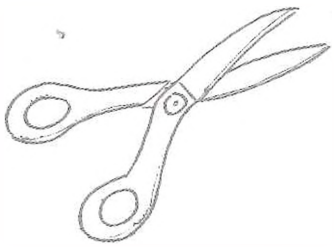


L'effaceur !
La gomme est l'outil clé pour les corrections. Attention aux gommes de deux couleurs, qui ont toujours un côté plus abrasif : préférez les gommes blanches.

Je rustine

Nous vous conseillons alors, tout simplement, de refaire le dessin sur un papier volant, et de coller le morceau que vous corrigez. Pour cela, faites confiance à votre talent et dessinez à main levée. Vous pouvez aussi utiliser un papier plus fin, posé sur la planche, et qui laissera apparaître par transparence la zone à corriger. Enfin, essayez le papier-calque : délimitez la zone à corriger, retouchez les détails puis reportez la correction sur un papier propre.

Quelle que soit la méthode utilisée, une fois le détail corrigé découpez-le et collez-le sur l'ancienne version. Certains dessinateurs découpent l'ancienne version et l'enlèvent, et mettent à sa place la nouvelle, taillée aux dimensions du trou dans la planche. Nous conseillons de coller simplement la correction sur la version ratée : ainsi, au moment de l'encrage, les raccords seront plus faciles, et à l'étape de la colorisation les dernières retouches seront aisées (il est très facile, au moment du scann, de nettoyer les petites taches laissées par les collages).



Coupez !
Un coup de ciseaux ou de cutter permet de découper les parties à changer : cela évite de refaire une case ou une planche entière quand un seul détail nécessite correction.

(Collection privée J.-M. Lainé)

Un coup à l'endroit...

Afin de dessiner une attitude difficile, Vincent Mallié utilise le recto et le verso de sa planche. Il n'hésite pas à dessiner au verso pour corriger (ici, une case extraite de ***L'Arche***, sur un scénario de Jérôme Félix).

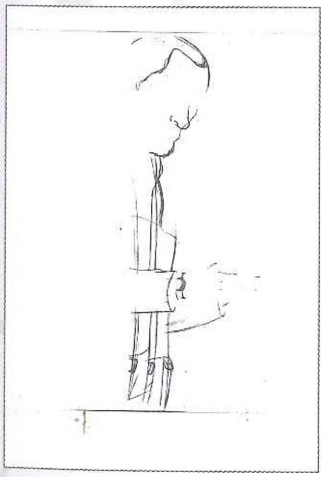
Je blancotte

Il y a aussi la solution de la gouache (ou du liquide correcteur) pour recouvrir les ratures, mais ces produits altèrent la surface du papier. Si vous devez repasser par-dessus pour dessiner à nouveau, faites un essai au préalable sur une feuille de brouillon pour voir comment votre crayon, votre stylo ou votre plume réagissent. Certaines gouaches ou certaines encres acryliques préservent le grain du papier et offrent une prise aux crayons, plumes, pinceaux ou stylos, mais d'autres produits créent une couche sur laquelle le graphite ou les encres ne tiennent pas. Au moment de l'ultime gommage, ça risque de baver.

Je regarde à l'envers

Si nous préconisons l'usage de la rustine pour les retouches, une petite astuce préliminaire permet de contrôler la construction et l'équilibre d'un dessin : le retourner pour le regarder à l'envers. Prenez votre planche et posez-la contre une vitre, face au soleil. Si le papier est trop épais, utilisez la table lumineuse, ou faites une photocopie. Droitier ou gaucher, on a toujours tendance à « partir » d'un côté ou de l'autre en fonction de la place de la main sur la feuille. Cette déformation latérale n'est pas vraiment visible quand on regarde le dessin dans le « bon » sens. Mais si on le regarde à l'envers, toutes les asymétries sautent aux yeux.

Si vous avez eu la main légère, il sera facile de gommer et de recommencer. Si vous utilisez une table lumineuse ou si votre papier n'est pas trop épais, vous pouvez corriger le défaut au verso de votre planche, puis reporter cette correction au recto. C'est rapide et toujours efficace, et ça améliore grandement la qualité du travail. Enfin, cela vous évitera de coller, découper ou raturer votre original, comme nous l'avons décrit dans les terribles passages qui précèdent !



(Collection privée J.-M. Lainé)

(Collection privée J.-M. Lainé)

... un coup à l'envers !

Au dos de la planche, on voit qu'il a tracé à grands traits le personnage, afin de rééquilibrer l'attitude. Il appuie un peu plus fort, afin que le trait soit visible de l'autre côté de la planche. Ces corrections sont ensuite reportées à l'endroit.

Recopié-collé !

Sur cette case de ***L'Arche***, le personnage du premier plan a été redessiné et collé par-dessus l'ancienne version. Les traces laissées par les découpes seront ensuite nettoyées par informatique.

Le dessin, c'est comme la viande :
certains le préfèrent « bleu »,
allez comprendre…

Le dessin « au bleu »

De nombreux dessinateurs utilisent des crayons inactiniques. Cet adjectif désigne des couleurs qui sont sans effet sur certaines émulsions utilisées en photogravure, ainsi que des éclairages de labo qui n'impressionnent pas les surfaces sensibles. En gros, ce sont des couleurs qui n'apparaissent pas quand on fait une copie. L'effet est un peu celui de l'écran bleu ou vert à la télévision, qui sert à faire des superpositions d'images (par exemple, le présentateur devant la carte météo) : quand on reproduit la planche par photogravure, les traits bleus n'apparaissent pas.

À quoi ça sert ?

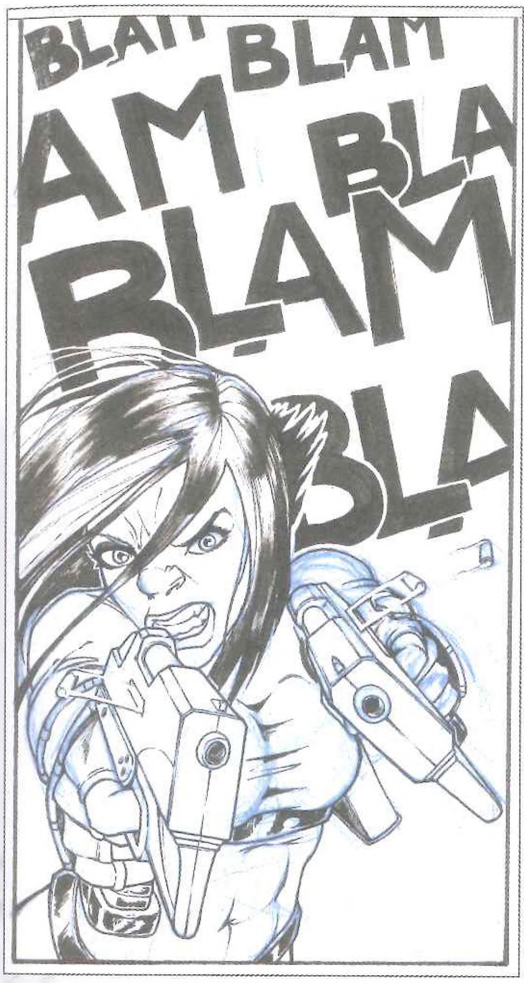
L'avantage d'un crayon inactinique est le gain de temps. En effet, le dessinateur qui utilise ce genre de crayon n'a pas besoin de gommer ses crayonnés : il se contentera de les encrer, et ils disparaîtront à la photogravure, qui ne gardera que le trait noir. Un scanner et un logiciel comme Photoshop (logiciel de retouche d'images) permettent un effet identique : le dessinateur scanne sa planche en couleur (RVB – rouge, vert et bleu, qui correspond à un affichage écran et demeure très pratique pour le travail des coloristes sur informatique – ou CMJN – cyan, magenta, jaune et noir, recommandé pour une impression papier), élimine la couche de bleu puis transforme son image en document noir & blanc. Le résultat est le même : le trait bleu disparaît.

MOT CLÉ

Photogravure

La photogravure est, à la base, un procédé photographique permettant d'obtenir des planches gravées utilisables pour l'impression typographique. C'est un traitement des photos pour leur impression en offset (mode d'impression le plus utilisé de nos jours). Le procédé a beaucoup évolué depuis son développement en 1852 (à l'époque, la technique était utilisée pour obtenir des tirages multiples à partir de diapositives). De nos jours, le terme recouvre des réalités techniques un peu différentes (par exemple, on n'utilise presque plus de films pour imprimer, mais plutôt des fichiers numériques), mais la photogravure demeure une étape importante pour la retouche d'images et la séparation des quatre couleurs en CMJN indispensable pour l'impression du livre. Ces quatre couleurs de base, qui se trouvaient autrefois sur des films séparés livrés à l'imprimeur, sont aujourd'hui fournis sur des fichiers numériques. Au stade du calage, c'est-à-dire de l'impression proprement dite, il est possible de faire des ajustements de couleurs.

En bleu…
Voici Marie-Rose, l'un des personnages d'*Omnopolis*, dessinée par Geyser au crayon bleu…



À manipuler avec précaution

Les crayons inactiniques sont difficiles à gommer, contrairement au crayon à papier traditionnel. Il faut avoir une technique sûre et un style affirmé pour travailler le crayonné en faisant peu d'erreurs et de retouches.

Certains dessinateurs, à la main assurée, foncent directement au crayon bleu. D'autres, plus prudents, ne l'utilisent que pour la construction des personnages, des décors et des perspectives, bref, pour la mise en place des différents éléments, les croquis préliminaires.

Ces derniers passent ensuite au crayonné détaillé, et remplacent le crayon bleu par une mine noire traditionnelle. Cette méthode permet de gagner du temps en évitant d'effacer les traits de construction, et offre une plus grande précision et une possibilité de correction à l'étape du crayonné poussé.

Arc-en-ciel

Les crayons inactiniques sont de plusieurs couleurs. Le bleu est fréquemment usité, mais il existe aussi un orange inactinique qui permet le même type de travail de préparation. Notons que plus la pression de la main est forte, plus le crayon laisse des traces difficiles à gommer ou à nettoyer grâce à l'informatique : gardez la main légère quand vous tâterez de cet outil.

... et en noir !

... avant l'encrage de l'ensemble de la case ! Le bleu est visible par endroits, mais il disparaîtra au moment de la numérisation.

TÉMOIN

Geyser *(dessinateur d'Omnopolis...)*

Voir également son témoignage en page 13.

Quelle utilité a le crayon bleu dans le dessin de tes planches ?

Le crayon bleu s'utilise de la même manière qu'un crayon normal... On encre par-dessus, sauf que, au lieu de gommer comme un forcené le crayon, on laisse le crayonné bleu tel quel.

Quel processus suis-tu, au moment du scann de ta planche ?

On passe directement à l'étape du scannage en bitmap, c'est-à-dire que le fichier n'accepte que des pixels totalement blancs ou totalement noirs... Le bleu est considéré automatiquement comme du blanc et le noir de l'encrage... comme du noir ! Ce qui fait que la planche est directement nettoyée, avec une ligne très propre... On gagne du temps et on évite des étapes de manipulation...

Dessiner avec un crayon, c'est le B-A BA. Mais il n'y a pas que lui dans la vie d'un dessinateur...

Les trames et le lavis

Après les crayonnés, l'encrage. Cette autre étape du travail intervient lorsque l'ensemble des informations graphiques est posé au crayon sur la planche. Cependant, selon la technique employée, il peut arriver que le dessinateur choisisse d'inclure, dès ses crayonnés, des valeurs de gris, pour renforcer les drapés, les lumières ou les contrastes. Cela lui permet, qu'il encre par la suite ou non, d'ajouter de la profondeur et des ombres à son trait. Pour cela, il a le choix entre plusieurs méthodes.

Des modelés...

Sur cette illustration représentant Dolorès (couverture de ***Spécial Rodéo*** n° 177), Stuart Immonen a utilisé plusieurs crayons, plus ou moins gras, pour obtenir dans les zones d'ombre des effets « fusain ». Cela crée du volume et des matières, et enrichit le trait noir.

(Collection privée J. M. Lainé)

Valeurs de lumière

La première manière d'ajouter des valeurs de lumière sur un dessin est d'utiliser le crayon à papier (avec une mine un peu émoussée) pour poser des niveaux de gris sur la planche. En appuyant plus ou moins fort et en balayant de la main comme pour un coloriage, on peut obtenir des gris plus ou moins foncés, ce qui donne des indications sur la matière des objets et la lumière. Une colorisation, informatique ou non, peut s'apparier avec ces niveaux de gris, créant des effets de lumière. Mais la main doit être assurée et le dessinateur doit avoir posé tous les éléments de sa case avant de traiter les valeurs de gris.

De l'eau et de l'encre

Une technique voisine est celle du lavis, obtenu en diluant de l'encre dans de l'eau. Trempez votre pinceau dans l'encrier puis dans un petit récipient d'eau. Plus l'encre est diluée, plus elle apparaît claire sur le papier. Différents dosages permettent d'obtenir un gris plus ou moins foncé. Vous pouvez obtenir des lavis gris avec de l'encre de Chine, ou des lavis teintés sépia ou jaune avec du bistre.

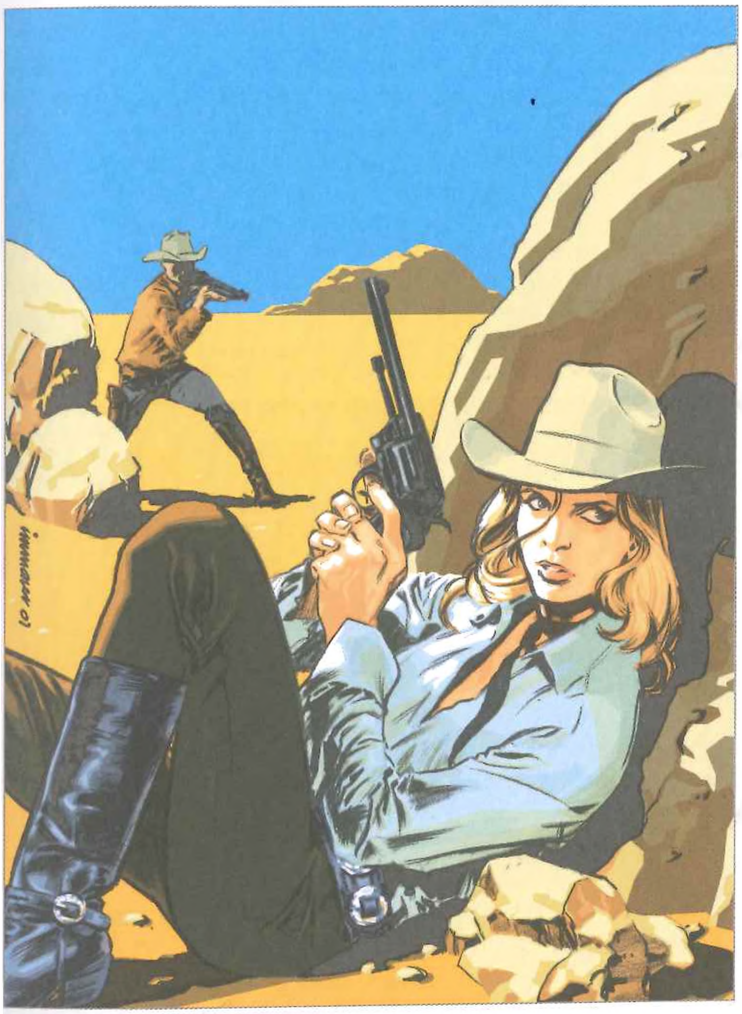
Cette technique s'apparente à l'encrage ; nous n'insisterons donc pas, mais elle a ses adeptes. Qui plus est,

le lavis, comme le niveau de gris ou l'usage de trames, peut servir la narration en changeant le style des cases. Par exemple, si vous alternez des scènes de flash-back avec l'action en cours, il peut être utile de bien distinguer les deux fils narratifs, pour faciliter la lecture. Si l'action en cours est dessinée de manière traditionnelle et les flash-back traités en niveaux de gris ou en lavis, on obtient un effet de rupture visuel immédiatement identifiable et très efficace. Il faut penser à ces effets au moment du dessin, donc avant les étapes de l'encrage et de la colorisation.

Drôle de trame

Les trames sont des films transparents sur lesquels sont imprimés des motifs répétitifs. Il existe des trames mécaniques (suites de points ou de lignes), disponibles dans le commerce ou fabricables sur ordinateur (en multipliant les points, tirets, pointillés ou soulignés, puis en les imprimant sur transparent), mais aussi des trames manuelles, que l'on peut obtenir par projection d'encre. Les unes et les autres sont découpées et placées dans des zones où elles servent à rendre la profondeur, les ombres ou certains effets métallisés.

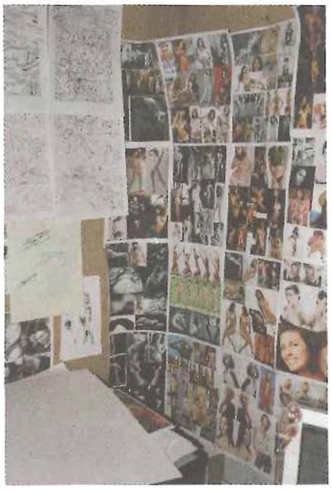
... pour accrocher la lumière
Ensuite, il dispose des aplats de couleurs. Les effets de niveaux de gris en dessous permettent de donner du volume à la couleur sans avoir à utiliser des dégradés. Le travail du coloriste est donc appréhendé en amont par le dessinateur, en fonction de ce que le coloriste fera par la suite.



La pose des trames sur le dessin se fait souvent au moment de l'encrage. Une fois encrée, la forme est définitive : il n'y a donc plus de risque de se tromper, on peut poser la trame. Mais il est possible de le faire aussi au moment du dessin, toujours dans l'optique de créer des ruptures stylistiques.

Auguste Gusteau, dans le film d'animation ***Ratatouille***, disait que tout le monde pouvait cuisiner. Quant à nous, nous affirmons que tout le monde peut faire de la BD !

Les photos et les montages



Cliché !
La documentation photographique est essentielle pour le travail du dessinateur. Un conseil : si vous utilisez des images numériques, imprimez-les à l'endroit et à l'envers, afin de disposer d'un large éventail d'angles et de bien comprendre comment les formes s'articulent.

Dans son facétieux *Lunar Tunes*[1], Wally Wood donne, avec toute l'ironie qu'on lui connaissait, le malicieux conseil suivant : « Ne dessinez jamais ce que vous pouvez copier ; ne copiez jamais ce que vous pouvez décalquer ; ne décalquez jamais ce que vous pouvez découper et coller à la place. »

Au-delà de la boutade, cette réflexion est riche d'enseignements. En effet, on pense souvent que dans une « bande dessinée » il faut tout dessiner à la main, mais de nombreux auteurs ont prouvé que c'est faux. Jack Kirby dans ***Fantastic Four*** ou ***Thor***, Jim Steranko dans ***Nick Fury***, Bill Sienkiewicz dans ***Elektra Assassin*** ou ***Stray Toasters***, ont souvent eu recours au collage, pour susciter des effets de réel ou de contraste. En France, Philippe Druillet dans ***Salammbô*** ou Jean Teulé (qui, de son propre aveu, ne sait pas dessiner) dans ***Bloody Mary*** ont usé avec ingéniosité du collage photographique. Ils n'en sont pas moins de brillants bédéastes.

Je découpe et je colle

De nombreux auteurs procèdent encore de manière traditionnelle, et quand ils veulent insérer des documents dans leurs planches, ils utilisent une paire de ciseaux et un tube de colle. Coller des incrustations (photographies, diagrammes, plans, tableaux, tickets de métro...) au moment du dessin permet de visualiser tout de suite l'effet obtenu. En revanche, si vous encrez, cela implique de gommer vos crayonnés. La sueur de la main et les rognures de gomme peuvent s'agglomérer sur les résidus de colle et salir le reste de la planche. La solution serait de coller les documents après l'encrage, une fois les crayonnés gommés et l'encre sèche. Mais ainsi vous ne visualiserez votre planche qu'à la fin, ce qui peut ne pas paraître assez rassurant. Les outils modernes, notamment le logiciel Photoshop, permettent d'affiner encore la technique de l'insertion d'éléments photographiques dans la page. Il s'agit d'un autre outil, qui permet de mêler des éléments exogènes au dessin.

L'outil ne fait pas le projet, c'est le talent de l'artiste qui détermine la savante utilisation de ciseaux, de colle, ou de montages Photoshop. Les outils (modernes ou non) permettent à des auteurs de s'exprimer malgré leur peu de maîtrise du dessin. Si vous collez des images photographiques sur votre planche, cela n'invalide pas votre travail de bédéaste.

(1) « Never draw anything you can copy ; never copy anything you can trace ; never trace anything you can cut out and paste in. »
Wally Wood, *Lunar Tunes*, Vanguard Productions, 2005.

Échec !

Dans cette page du manga **Zeitnot** (scénario d'Edmond Tourniol et dessin d'EckyO), deux lycéens reproduisent une partie opposant au XIX^e siècle Paul Morphy au duc de Brunswick. Les logiciels Photoshop (traitement de l'image) ou X-Press (maquette et montage) permettent d'intégrer des schémas, des plans ou des diagrammes dans la séquence BD.

Manchettes !

Pour pousser le réalisme ou faire des clins d'œil, il est par exemple possible, comme dans cette case de **Zeitnot**, de placer entre les mains des personnages des couvertures de magazines.

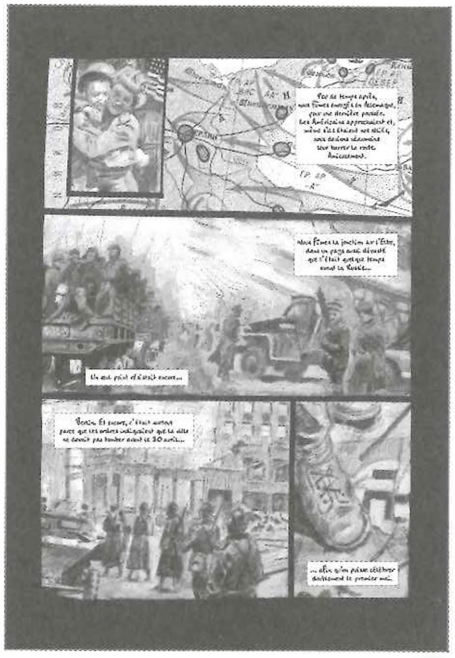
C'est pour la doc !

Une bonne utilisation de la documentation permet un meilleur traitement des scénarios et des univers réalistes. Cette documentation se présente souvent sous forme de photographies, de schémas, de plans, qui peuvent être intégrés à la narration (par exemple, une photo des buildings de Manhattan derrière des personnages qui visitent New York, ou un plan du métro collé sur le dessin entre les mains d'un des protagonistes, ou en surimpression revêtant alors une valeur symbolique). On dépasse ici la simple référence. Là encore, les progrès de l'informatique, notamment en matière de colorisation, rendent les planches de plus en plus « photo-réalistes », et l'insertion de véritables photographies est de moins en moins décelable. La frontière entre dessin et photos s'avère ténue : certains auteurs jouent de cette parenté graphique en repassant à l'encre (ou au crayon) les photographies insérées dans les pages. Cet « encrage » permet au dessinateur d'unifier le style et de poser sa patte graphique sur l'ensemble de la case.

Faire de la BD, c'est utiliser de nombreux moyens d'expression, pas seulement ceux du dessin, et les planches de BD contiennent par nature bien d'autres choses que le dessin (typographie, idéogrammes...).

D'une dimension à l'autre

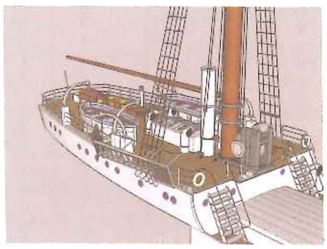
Il est possible, on l'a vu, d'incorporer au dessin des éléments exogènes (photos, plans, lettrages, maquettes prises en photo et éclairées avec des spots...). Mais l'outil informatique permet aussi d'intégrer à une planche des textures ou des modélisations 3D. Dans un récit de science-fiction, par exemple, qui nécessite de montrer des intelligences artificielles ou des mondes virtuels (citons *Chimera* ou *Ultimate Extinction* par Brandon Peterson, ou, en France, *Alvin Norge* ou *Io Memories* par Chris Lamquet), il est envisageable de glisser des objets fabriqués par ordinateur. Cette insertion se fera une fois la planche encrée et colorisée, mais l'acte de création procède aussi du dessin et du collage. La démarche reste la même : insérer au milieu du dessin des éléments exogènes qui n'en relèvent point mais qui font partie de la narration.



Tour de carte

Dans cette page de *La Dernière Cigarette* (scénario de Nikolavitch et dessins de Botta), le plan de l'invasion de la Pologne s'avère très pertinent dans ce récit situé entre la libération des camps de concentration et celle de la ville de Berlin. L'image est ensuite retravaillée pour s'intégrer au style général de l'artiste.

Tout tracer à la règle, quelle barbe !
Si une machine peut le faire à notre place,
c'est bien plus cool !



Oh mon bateau !
Pour *Allan McBride*, Patrick Dumas modélise ses décors en 3D, afin de pouvoir dessiner sous n'importe quel angle. Souci du détail et de la documentation !

Dessin assisté par ordinateur

Nous l'avons évoqué dans le chapitre précédent, certains dessinateurs utilisent des maquettes (voitures, avions, soldats...) pour se documenter. Si la reproduction est de qualité, cela permet d'avoir sous la main une excellente documentation qui fournit tous les détails sous des angles différents.

Maquette réelle et maquette virtuelle

Pour des œuvres relevant de l'imaginaire (fantasy, science-fiction, uchronie...), quelques auteurs vont jusqu'à fabriquer les maquettes des lieux de leur histoire. Par exemple, François Bourgeon a construit, pour *Les Passagers du vent*, des maquettes de bateaux et de châteaux, qu'il a éclairées avec des spots pour obtenir les lumières dictées par son script : la précision est absolue, la véracité bien plus poussée qu'avec un livre de photos ou une banque de données.

L'informatique est également précieuse. Les logiciels de modélisation 3D fabriquent des lieux imaginaires que l'on peut orienter à volonté, selon tous les cadrages désirés. On peut y intégrer des informations complémentaires, comme la matière et les motifs des revêtements muraux, l'éclairage ambiant...

Suivez le plan

Féru d'informatique, Stéphane Servain, dessinateur entre autres de *L'Esprit de Warren* et de *L'Histoire de Siloë*, chez Delcourt, modélise ainsi ses décors en trois dimensions avant de les intégrer à son dessin. Cela lui permet de jouer avec les cadrages et les angles de vue et d'utiliser pleinement les possibilités de l'ordinateur, en minimisant certaines contraintes techniques, notamment la couleur et la lumière.

Une fois que le plan en trois dimensions des lieux ou des véhicules est réalisé, vous pouvez choisir l'angle de prise de vue et y placer les personnages. Deux méthodes sont possibles. À l'ancienne, vous imprimez le cadrage ainsi défini et vous utilisez des calques ou la table lumineuse pour repasser les décors et les traiter dans votre propre style. De manière plus moderne, vous pouvez utiliser une palette graphique et dessiner sur un calque digital différent. Une fois votre dessin terminé, vous effacez le calque de votre modélisation 3D : il ne reste que votre dessin de la case.

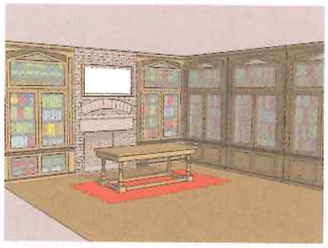
MOT CLÉ

Mapping (ou mappage)

Action d'appliquer une image (texture, matière) sur une ou différentes faces d'un polygone (modélisé par ordinateur) afin de rendre l'objet plus réaliste. Par exemple, en mappant des photos sur les faces d'un cube, il est facile de lui donner l'apparence d'un objet plus complexe : un téléviseur, une armoire, un immeuble, etc. Cela permet aussi de donner à des surfaces l'apparence d'un mur de briques, d'un papier peint, etc.

Dans les deux cas, pour peu que vous le maîtrisiez, l'outil informatique vous a fait gagner du temps et de la précision dans l'élaboration des perspectives et des cadrages, étape toujours très chronophage.

Home sweet home
Pour les décors intérieurs, on retrouve le même souci du détail (toujours *Allan McBride* par Patrick Dumas).



Bibliothèque infinie
Un autre décor intérieur pour *Allan McBride*, par Patrick Dumas.

Dehors !
Parfois, quelques traits suffisent à Patrick Dumas pour simuler un décor. Le reste se fera à l'encrage et à la colorisation.

TÉMOIN

Patrick Dumas *(dessinateur de* Louis Bellavoine, Le Cavalier maure, Allan McBride...*)*

Dessinateur de *Patrick Maudick* et de *Maître Berger*, chez Glénat, dans les années 1980, Patrick Dumas s'est consacré aux jeux vidéo avant de revenir à la BD au tournant du millénaire, avec *L'Œil de Shiva*, chez Semic, *Allan McBride*, chez JYB, et *Le Cavalier maure* en feuilleton dans *Pif-Gadget*. Sa maîtrise de l'outil informatique, depuis son expérience dans les jeux, lui permet d'intégrer de nouveaux outils à sa méthode de travail.

Tu utilises le logiciel Sketchup. Peux-tu expliquer la modélisation 3D ?

La 3D, c'est ce qui remplace le modelage ou les maquettes d'antan. Au lieu de se servir de glaise, de pâte à modeler, ou de balsa et de carton, on utilise un ou plusieurs logiciels 3D, qui permettent de faire sensiblement la même chose, mais en virtuel. Sketchup est plutôt conçu pour l'architecture (je ne me vois pas essayer de modeler un personnage avec), il est assez simple à prendre en main, et il en existe même une version gratuite. C'est à mon avis l'idéal pour construire des décors complexes pour une BD, tout en n'ayant qu'une connaissance limitée de la 3D en général. Bien sûr, Sketchup est assez pauvre au niveau des éclairages et du mapping, mais pour un dessin « au trait », il est plus que suffisant.

Une fois que tu as modélisé tes décors, quelle est ta méthode pour dessiner tes cases ?

Le décor terminé, je choisis l'angle de vue et la perspective sous lesquels je veux le présenter dans chaque case, et j'en fais des copies d'écran que je décalque sur ma planche. Ensuite, je n'ai plus qu'à ajouter mes personnages...

Quels sont les avantages ?

Je ne modélise que certains décors, lorsqu'ils sont compliqués et que je dois les dessiner plusieurs fois et sous différents angles. Parce que ça prend quand même pas mal de temps. Mais dans ce cas précis, je gagne en temps, en efficacité et en précision.

« Bon d'accord, je ne devrais pas vous dire ça, mais la BD est un art de tricheur ! »

Faisons le point

Il ne faut pas prendre ce que dit Flynn au pied de la lettre. Il ne s'agit pas à proprement parler de tricherie. Coller une seconde version, gommer, retoucher au blanc, utiliser de la documentation photographique, un logiciel de modélisation 3D ou des collages, ce n'est pas tricher. C'est travailler !

Seulement, les outils ne sont pas les mêmes. On croit souvent qu'un dessinateur de BD n'a que trois outils : son papier, son crayon et sa gomme. C'est réduire la bande dessinée à la seule notion de dessin, et c'est oublier un peu le mot « bande », qui a toute son importance. En effet, ce substantif traduit l'idée de narration, d'histoire que l'on raconte, de séquence.

Raconter avant tout

L'important dans la BD, c'est de raconter des histoires. Nous vous avons dit en préambule que ce manuel ne vous montrera pas comment développer votre don pour le dessin mais plutôt comment utiliser ces capacités pour pratiquer l'art séquentiel. Nous sommes là pour vous donner des trucs qui rendront votre narration et votre méthode de travail plus souples, mieux maîtrisées, plus élégantes.

Effectivement, la BD, ce n'est pas seulement du dessin. Être un bon dessinateur et être un bon bédéaste sont deux choses différentes. Pas vraiment opposées, pas vraiment complémentaires, les qualités de l'un pouvant servir au métier de l'autre. Mais ce n'est pas parce que vous dessinez merveilleusement que vous êtes prédestiné à faire de la BD. Il vous faudra encore apprendre à agencer les cases entre elles pour emporter votre lecteur et le faire rêver. Car, et c'est là l'essentiel, qu'est-ce qui reste dans l'esprit du lecteur une fois l'album refermé ? Ou des années après la lecture ? Des émotions, des péripéties, le souvenir de telle surprise ou de telle aventure. Et si le lecteur s'en souvient si bien, c'est non seulement parce que le dessin est agréable et finement réalisé, mais aussi et surtout parce que l'histoire est bien racontée.

Le but de tout bédéaste est de fabriquer une succession d'images qui raconte des événements. On pourrait croire que c'est une opinion de scénaristes, mais les interventions de différents dessinateurs dans cet ouvrage montrent combien ils sont attachés à l'idée de narration, avec quelle attention ils mettent leur talent au service d'une histoire à raconter. Le dessin est essentiel dans le succès d'une BD : c'est souvent la qualité du graphisme qui attire l'œil et pousse le lecteur à ouvrir l'album. Un bon dessin est donc un élément de séduction, mais

c'est une bonne histoire qui restera inoubliable. L'important, c'est d'emmener le lecteur dans un monde imaginaire. Nous sommes là pour vous proposer des trucs et des astuces, issus de l'expérience de professionnels, afin que ce que vous racontez soit encore plus savoureux pour les lecteurs.

Méthode, vous avez dit méthode ?

Quant aux méthodes de travail, nous l'avons évoqué dans cette partie, il y en a des tas. Chacun a développé sa propre façon de faire, que ce soit dans la réalisation des images qui seront publiées, ou dans la manière de contrôler les différentes étapes. Tirez des enseignements de ce que les professionnels vous ont montré et n'hésitez pas à partir à la chasse aux informations, en interrogeant d'autres professionnels rencontrés au détour d'un festival, ou en comparant votre expérience avec celle d'autres personnes.

Ensuite, jetez-vous à l'eau. Ce n'est pas tant votre méthode ou vos outils qui importent, que votre vigilance par rapport à votre propre travail. C'est à vous de développer des processus au sein desquels vous vous sentirez à l'aise, mais qui vous permettront de conserver la haute main sur ce que vous faites.

Choisissez votre crayon, votre papier, votre gomme. Mais familiarisez-vous aussi avec d'autres outils, comme les moteurs de recherche (pour la documentation), les logiciels Photoshop (pour la retouche d'images) ou Sketchup (pour la modélisation 3D). Apprenez à utiliser un scanner, afin d'archiver vos crayonnés pour les retravailler ensuite. Passez à la boîte de photocopie du coin pour manipuler vos dessins, les agrandir et les rétrécir, et observer le résultat.

On pourrait croire, à recourir à des outils exogènes (informatique, photographie), au danger d'obtenir des dessins froids et sans âme. Que les planches souffrent d'un manque de spontanéité, soient réalisées dans un style peu vivant, déshumanisé. C'est une crainte fondée, bien entendu, mais là encore nous insisterons sur le fait que la qualité et la nature des planches dépendent davantage de vous, de votre sensibilité et de votre travail, que des moyens que vous utilisez pour travailler. Qui plus est, selon le récit que vous mettez en scène, une certaine froideur peut être de mise. Dans un univers de science-fiction, l'insertion de modélisation 3D, de photographies ou de designs virtuels peut vous permettre de renforcer l'aspect technologique et futuriste de votre récit. Là encore, mettez en adéquation votre méthode et votre propos.

Vous n'êtes pas tout seul !

Toutes ces expériences peuvent paraître insignifiantes, mais elles ont leur importance. Elles vous permettent de sortir votre travail de l'atelier, et de le recontextualiser d'une autre manière. Par exemple, scanner un crayonné vous permettra de savoir si le résultat peut se prêter à une mise en couleurs. Si ce n'est pas le cas, vous saurez alors qu'il faut changer la luminosité, ou le mode de scannage. Le temps d'une opération informatique, vous aurez été dans la peau de votre coloriste. Ces petites expériences vous permettront de reconsidérer votre rôle dans la chaîne de production, de fournir un travail plus abouti, plus facile à manipuler par ceux qui travaillent avec vous.

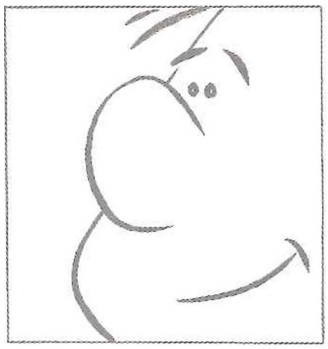
La BD, c'est bien plus que des coups de crayon sur du papier. Plus vous serez ouvert aux apports exogènes, plus vous pourrez enrichir votre façon de travailler et de raconter des histoires. De nouvelles idées, de nouvelles façons de faire, de nouvelles méthodes vous viendront à l'esprit.

3 La mise en scène

Maintenant que vous avez fait le choix de vos outils, il ne vous reste plus qu'à mettre votre histoire en scène. Lumière, caméra, action !

Faites avec votre crayon et votre papier ce que vous feriez avec une caméra : filmez votre histoire !

Comment cadrer ?

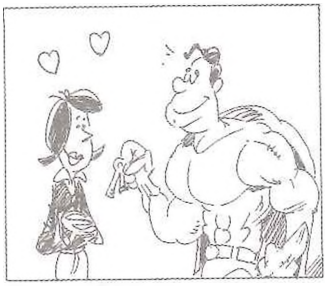


Portrait !
Un gros plan permet d'insister sur les émotions d'un personnage, de transmettre des informations au lecteur.

Quand vous cadrez, vous choisissez ce que vous représentez, mais aussi *comment* vous le représentez. Plus précisément, vous établissez un rapport entre l'image et la « caméra », vous définissez un axe entre l'œil du lecteur et ce qu'il regarde. Selon le plan que vous dessinez, le dessinateur se trouve au-dessus de ce qu'il regarde, ou en dessous, très près ou très loin de l'objet. Chaque image a donc un effet qui doit servir la narration. Il faut choisir la manière de mettre en scène cette image en gardant à l'esprit la réaction que vous attendez de la part du lecteur.

Gros plan

Le gros plan met en valeur un objet, qui prend alors toute la place dans l'image. Souvent, on fait un gros plan sur un visage. Parfois, c'est sur une main, une partie du corps ou un objet. Vous pouvez mixer cet effet avec une profondeur de champ : au premier plan, vous placez un objet en gros plan, et au second plan vous montrez un autre objet, vu de plus loin (donc plus petit). Cela établit une distance visuelle (pensez à bien épaissir les traits de contour de l'objet au premier plan) et une hiérarchie dans la signification.



À l'américaine !
Super-Flynn donne les clefs de sa « Forteresse de la Solitude » à Louise Laine ! Ils sont cadrés en plan américain, ce qui permet de focaliser sur la gestuelle !

Plan large et « establishing shot »

Les grandes cases de début de séquence, appelées aussi « cases d'exposition » ou *establishing shots*, situent le lieu et le décor de l'action. Souvent, ce sont des angles larges ou panoramiques. Ces cases permettent de marquer les ruptures et les passages d'une séquence à la suivante, et de rappeler, au milieu d'une longue séquence, où se situe l'action. Ainsi, vous situez vos personnages et vous donnez au lecteur des informations (le décor, mais aussi les objets, les meubles, les éclairages...) qu'il ne sera pas utile de répéter : le bédéaste peut se permettre, ensuite, de dessiner des personnages sans décor derrière, l'esprit du lecteur reconstituant la scène sans problème. Ces cases sont les équivalents des paragraphes de description dans les romans. Le dessin est donc soigné et détaillé, la case occupe une grande place dans la planche (parfois l'équivalent d'un tiers ou de deux tiers de la surface dessinée), et contient peu de bulles ou de récitatifs, afin de donner de l'importance à l'aspect graphique.

Pied à terre !
Quand vous dessinez vos héros en pied, n'oubliez pas de placer une ombre portée, qui symbolise le sol et fournit un élément supplémentaire au regard de votre lecteur.

En piqué !

La plongée implique un rapport du personnage au décor, mais sert surtout à rendre des sensations comme l'isolement, la solitude, la fragilité, la faiblesse, la tristesse...

Sentiment de hauteur

Vous pouvez jouer sur l'absence de décor au-dessus du personnage, pour renforcer le sentiment de pesanteur. Mais il est possible, comme ici, de placer un élément à peine esquissé (une branche, par exemple) dont la présence peut suggérer l'écrasement, l'encerclement.

Plan américain

Un personnage cadré en plan américain est vu de la ceinture au visage. Tous les éléments qui véhiculent l'expression (traits du visage, mais aussi mains et bras) sont présents à l'image. C'est le plan le plus efficace pour mettre en scène des dialogues et des rencontres. Cela permet aussi de confronter deux personnages et de montrer qui est le plus grand, le plus gros ou le plus large, par exemple.

Si vous voulez présenter des personnages en groupe, pour insister sur leurs silhouettes respectives, vous pouvez aussi utiliser un plan dit « en pied », qui les présente des pieds à la tête. Dans ce cas, une ombre ou un élément du décor permettra de mieux les inscrire dans l'espace.

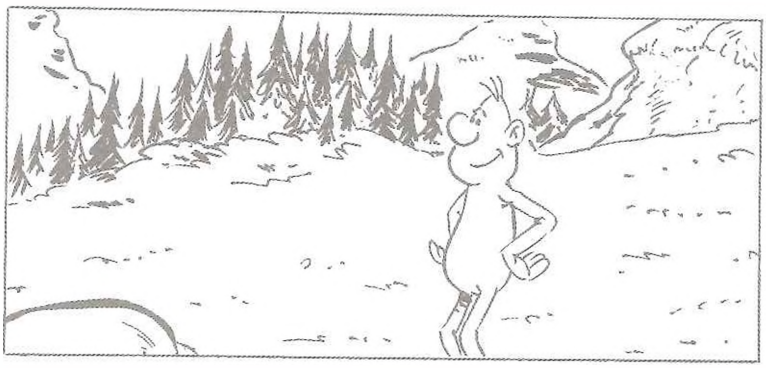
Plongée et contre-plongée

Un cadrage classique implique que la caméra est située à la hauteur des personnages. On obtient des effets dits de plongée ou de contre-plongée selon que le personnage est vu du dessus ou du dessous.

Cadrer en plongée peut permettre de montrer le personnage dans le décor, d'insister sur sa solitude ou sur l'immensité du lieu. Le cadrer en contre-plongée peut servir à rendre sa force, sa puissance, ou la surprise. Mais il est possible d'inverser les effets. Souvent, pour montrer qu'un personnage est plus grand et plus puissant que les autres, on le cadre en contre-plongée, pour insister sur sa taille. Si l'on inverse le cadrage en utilisant la plongée, on peut mettre en valeur la place qu'il prend dans la pièce, et montrer qu'il pousse les autres personnages des épaules. Tout est affaire de sensibilité !

Vertigo

Au contraire, une contre-plongée renforce les sentiments de vertige, de grandeur, d'enivrement. C'est aussi une bonne manière d'introduire des surprises et de placer des ombres suggestives. La contre-plongée est tournée vers le ciel, ce qui permet de mettre en valeur le personnage sur fond d'azur, et de jouer sur les éclairages.



Dans le décor !

Un plan d'ensemble permet de situer le personnage dans le décor, et de donner des informations géographiques au lecteur. Dans les cases suivantes, même si le décor n'est pas représenté, l'esprit du lecteur le reconstituera.

Quand vous racontez une histoire en images, il y a mille manières de les disposer les unes par rapport aux autres.

Le découpage et les différentes figures de cases

Superposer
Dans cette page de *Groom Lake*, Jean-Jacques Dzialowski utilise la superposition pour mettre en valeur l'accélération des actions. Les grandes cases se glissent sous les petites, ce qui leur permet de ne pas être écrasées et de conserver leur importance narrative.

La BD, en tant qu'art séquentiel (ou « continuité narrative », comme on dit aux Beaux-Arts), est un enchaînement de cases qui racontent une histoire. Nous conseillons de bien maîtriser le *strip*, la succession horizontale des cases. Une fois que vous aurez pris vos aises, il sera temps de vous attaquer à plus difficile. Car les cases d'une planche de BD ne se contentent pas de s'aligner les unes après les autres. Il est donc temps de passer en revue quelques compositions spécifiques.

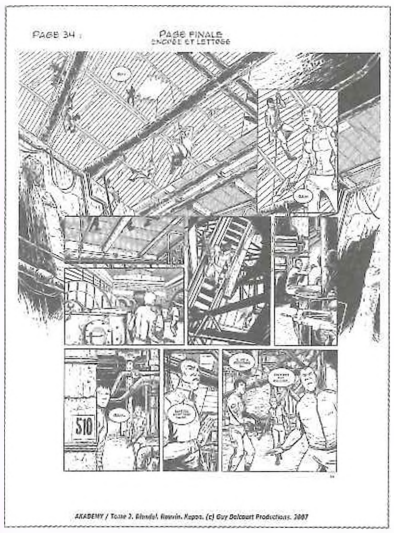
Juxtaposition

La juxtaposition est la forme élémentaire (voire primitive) de la BD, qui consiste à placer côte à côte des cases, dans le sens de la lecture (de gauche à droite chez les Occidentaux, comme une ligne de roman ou d'article). La juxtaposition horizontale a donné naissance à la fois à la bande et au *strip*. La juxtaposition verticale, à la base, est une suite verticale de juxtapositions horizontales (on est donc passé de la linéarité – une bande – à la tabularité – une planche).

Dans la BD franco-belge, la planche est traditionnellement divisée en quatre bandes, alors que dans les *comics* il s'agit plutôt de trois bandes. Ces distinctions tendent à disparaître, le nombre de bandes se réduisant, et les cases exotiques (verticales de la hauteur de la page, par exemple) rompant la construction.

Superposition

La superposition est un montage où une case vient déborder sur une autre. Cela crée des effets de profondeur et hiérarchise l'ensemble de la planche, en fonction de l'importance thématique ou visuelle des images. Cela permet aussi de classer les images entremêlées dans un



Fondue savoyarde

Cette page d'*AKAdemy*, dessinée par Anne Rouvin, a la particularité de mélanger l'incrustation (les petites cases se situent dans la surface de la grande case) et le fondu au blanc, puisque le décor disparaît progressivement vers le bas.

Horizontal et vertical

Dans cette page du quatrième *Tessa : agent intergalactique*, Louis utilise des cases verticales et horizontales. Apprenez à varier la taille et la forme de vos cases, afin de créer surprise et dynamisme.

ordre chronologique, et de guider l'œil du lecteur, la case qui déborde servant de flèche vers la case qui se trouve « derrière ».

Incrustation

L'incrustation est une forme particulière de superposition. Dans le langage de la critique et de l'analyse de la BD, superposition et incrustation sont appelées « vignettage ». Nous prendrons en considération des superpositions majeures (quand la case du dessus déborde largement sur la case du dessous), des incrustations (qui sont en fait des superpositions totales), et des superpositions mineures. L'incrustation montre une petite case (ou plusieurs) entièrement placée dans la surface d'une case plus grande. Cet effet peut suggérer des zooms, des simultanéités...

Surimpression

La surimpression est un mélange de plusieurs images dans un ensemble plus vaste (une case plus grande, par exemple). À la différence du fondu (emprunté au cinéma), les formes sont ici finies, complètes et fermées, mais mêlées. La surimpression peut mélanger des plans radicalement différents (un gros plan au milieu d'un plan d'ensemble, par exemple).

Variation sur trois bandes

Une construction en trois bandes de trois cases chacune constitue une sorte de mètre étalon, de repère. Cette structure de base peut être déclinée. Nous reprendrons ici la distinction proposée par Renaud Chavanne[1], qui définit la bande de trois cases comme un *strip* élémentaire. Il part ensuite du principe que l'une de ces cases peut être divisée en deux cases plus petites de moitié. Dès lors, il s'agit d'un jeu de combinatoires. Cette construction est fréquente chez les tenants de la ligne claire et de l'école de Bruxelles, comme Edgar P. Jacobs, dont Renaud Chavanne a fait l'objet de son étude.

Sur ordinateur

La composition d'une case, puis le montage (ou mise en page) d'une planche BD peuvent se faire par ordinateur. Patrick Dumas, dessinateur du *Cavalier maure*, dessine séparément personnages et parties du décor, afin de pouvoir les déplacer, les agrandir ou les rétrécir. Il utilise le logiciel MangaStudio, mais la méthode renvoie à l'utilisation traditionnelle du papier-calque. Dessinez sur une feuille de calque chaque partie de votre case, puis étudiez la composition de l'image en superposant les feuilles. La méthode s'applique bien évidemment à l'ensemble de la page : le calque ou l'ordinateur permettent de varier la place prise par telle ou telle case. Vous pouvez, d'un geste de la main ou d'un clic sur le clavier, déplacer les cases pour trouver une meilleure composition globale pour la planche.

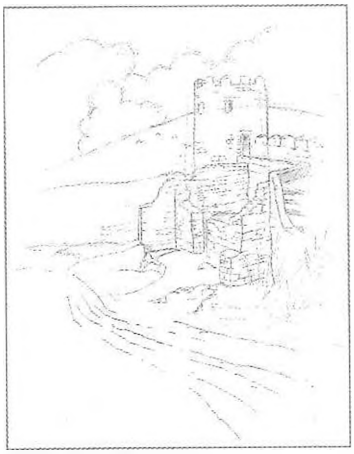
Étape supplémentaire

Stéphane Louis, dessinateur de *Tessa : agent intergalactique*, ajoute une étape entre le storyboard et le dessin. Ce qu'il appelle le *rough* est pour lui une composition informatique de la page à venir, une sorte de modélisation qui lui donne la possibilité de changer des détails (déplacer, zoomer...). C'est ce *rough* qui lui permet de finaliser la planche. Il suffit alors d'imprimer à taille réelle et de reporter le dessin à la table lumineuse sur la planche !

(1) Renaud Chavanne, « Un compositeur nommé Jacobs : Edgar P. Jacobs et le secret de l'explosion », *Bananas* n° 1, printemps 2006.

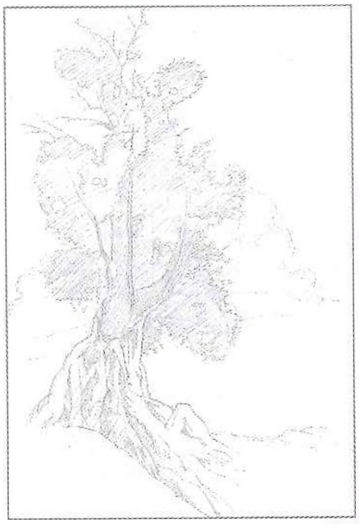
Sur un calque...

Patrick Dumas dessine à part, sur ordinateur, ses personnages (ici, une case du *Cavalier maure*) en utilisant la palette graphique.



Séparément

Sur un autre fichier informatique, il dessine les parties du décor...



Assemblage

... et utilise l'outil informatique pour ciseler la composition de ses images. L'ordinateur lui permet de contrôler plus précisément le cadrage, de déplacer les éléments de la case si besoin, et d'effacer aisément les erreurs avant de recommencer.

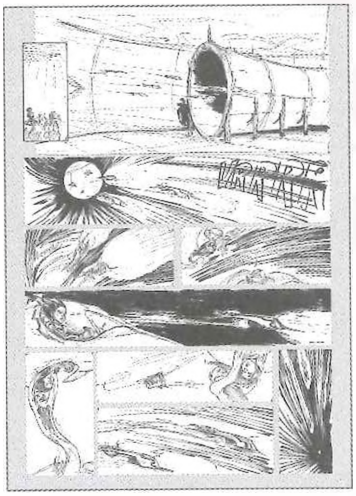
MOTS CLÉS

Flipper

Action de retourner une image pour la regarder à l'envers (ou pour en changer la disposition). Le milieu de la BD utilise le mot « flipper » (de l'anglais *to flip*, retourner) alors que les métiers de l'animation utilisent plutôt le mot « flopper », qui recouvre la même idée. Flipper ses cases, en les regardant en transparence ou une fois scannées, permet de voir des erreurs que l'on n'aurait pas vues en regardant la case dans le sens où on l'a dessinée. C'est comme regarder le travail de quelqu'un d'autre : les erreurs sautent aux yeux.

Dpi

Unité de mesure de la définition d'une image informatique. Ce sont les initiales de *dot per inch*, soit en anglais « point par pouce ». Plus le nombre de dpi est élevé, plus il y a de points de couleur, et donc plus l'image est précise. Une image destinée à l'affichage web est en 72 dpi. Mais il faut monter à 300 dpi (couleurs) ou 600 dpi (noir et blanc) pour une image destinée à l'impression papier.



Montage témoin

Louis fabrique un *rough* numérique de ses pages, pour vérifier les proportions des cases et optimiser les effets narratifs. Cette étape lui permet toutes les corrections.

On reporte sur la page !

Avec ce *rough*, Louis peut donc dessiner ses pages de *Tessa* en toute sécurité, non seulement parce que l'original est dans l'ordinateur, mais aussi parce que la souplesse de travail (il suffit d'un clic pour corriger) lui permet d'obtenir un résultat précis sans effort démesuré.

Structure 1-2-1

Dans cette bande (issue de la troisième page du quatrième *Tessa : agent intergalactique*, de Mitric et Louis), on remarque une structure 1-2-1, comme l'a codifié Renaud Chavanne. Ce genre de constructions fonctionne à merveille pour des séquences de dialogue. Cela dynamise les actions plutôt statiques.

TÉMOIN

Stéphane Louis *(dessinateur de* Tessa : agent intergalactique*...)*

Dessinateur autodidacte, cet ancien professeur d'électrotechnique a quitté l'enseignement pour se lancer dans le dessin de presse et la BD. Après des débuts chez Semic (*Phenix*, *Strangers...*), mais aussi dans *Comic Box* ou *Dixième Planète*, il développe différents projets avec François Corteggiani et Nicolas Mitric, avec qui il lance la série *Tessa : agent intergalactique*, dont il assure un épisode par an. Parallèlement, il dessine un album de la collection *Kookaburra Universe* et lance *42*, une deuxième série située dans l'univers de Tessa.

Entre le storyboard et le dessin, tu fais un montage informatique de ta planche ?

À partir du storyboard (réalisé par Nico Mitric sur Tessa*, ou par moi-même sur les albums que je scénarise), je prépare ma planche en dessinant les cases au bon format. Ensuite, je reporte vite fait ces cases sur des feuilles A4 (une feuille par case), et je me mets à dessiner ce qu'elles contiendront. C'est l'étape du* rough*. Je ne pousse pas beaucoup mes crayonnés, hormis les visages et personnages principaux. Le reste sera fait à l'encrage. Cette étape, plutôt que de dessiner directement sur la planche, me permet de « flipper » une case au besoin, de l'agrandir ou de la réduire, ou bien encore de la recadrer. Et c'est là que le logiciel Photoshop intervient. Une fois mes cases terminées, je les scanne en 150 dpi, et je monte ma page pour voir le rendu et, au besoin, effectuer une modification. Je flippe toujours aussi ma page pour repérer d'éventuels bugs graphiques. Si je modifie une case, je m'imprime la nouvelle version au bon format.*

Comment reportes-tu ces cases sur ta planche ?

Je reporte ensuite ces cases rapidement, avec juste les traits qui me conviennent sur la planche définitive, en utilisant une table lumineuse. Je pars ensuite sur l'encrage-dessiné. En effet, je ne repasse pas tous mes traits, ils me servent juste de guide grossier. Cela me permet de conserver de l'énergie dans l'encrage. Et surtout, de ne pas avoir l'impression de faire deux fois la même chose, ce qui me rendrait dingo !

Remplir les cases, ça ne suffit pas pour faire de la BD. Il faut encore donner une allure aux cases en question, en traçant leurs bords.

Les bords de cases

Une case est traditionnellement rectangulaire, et ses bords sont tracés à la règle : c'est la norme depuis quelques décennies, mais il n'en a pas toujours été ainsi. Le tracé des cases peut varier en fonction du style du dessinateur, mais également de ses intentions narratives. Le modèle strictement rectangulaire a vu ces dernières années sa prédominance reculer au profit d'autres formes (tracé à la main, coins arrondis...). La forme des cases est liée au style des dessinateurs (certains préfèrent tracer les cases à main levée, par exemple), et il est possible aussi d'utiliser plusieurs types de filets pour délimiter des séquences aux significations différentes. Par exemple, des scènes de flash-back, de rêve, de cauchemar ou d'hallucination peuvent être représentées dans des cases aux filets différents, ce qui introduit une rupture graphique.

À retenir : l'importance du contraste. Il faut trancher nettement pour bien marquer le passage d'un type de narration à un autre (par exemple, du récit au présent au flash-back).

Ça déborde !
Le personnage de la première case déborde. Son pied qui dépasse indique un mouvement, mais guide également le regard du lecteur vers la case du dessous. D'ailleurs, le personnage de la deuxième case, lui aussi, a vu ce pied qui dépasse !

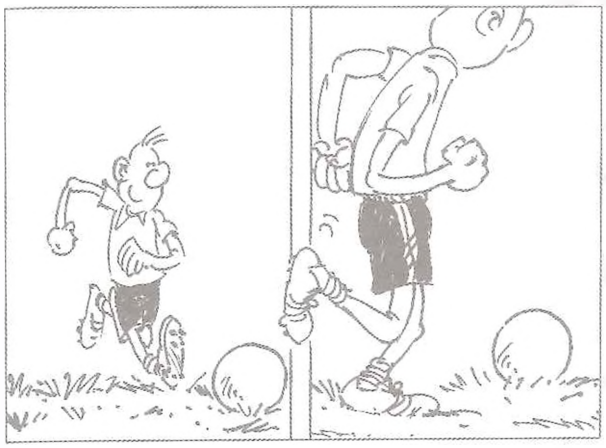
Chacun son bord

De nombreux types de bords de cases sont envisageables : ils peuvent être tracés à main levée, avec ce petit tremblement qui rend le trait incertain ; la graisse du filet peut être plus épaisse ; les cases peuvent être en pointillés ou moutonneuses (code traditionnel pour les séquences de souvenir ou de rêve), avoir des bords cassés et anguleux...

Choisissez un code qui vous semble signifiant sur le plan graphique et qui vous satisfasse, et sachez vous y tenir. Si vous utilisez une fois des bords moutonneux pour un flash-back, utilisez le même code pour tous les flash-back : un code n'est efficace et cohérent que s'il est récurrent.

No limit !

Vous pouvez également utiliser des cases sans bords : elles n'auront alors pour seules limites que celles du dessin, et il n'y aura pas de trait noir entre l'intérieur de la case et l'intercase. Cette technique est assez élégante, mais nécessite une grande clarté d'exécution et une narration très sobre (en bandes bien distinctes). Qui plus est, elle demande que l'on utilise des intercases pour bien séparer les cases. Si vous n'avez pas d'intercase, vous risquez de rendre la narration très complexe, le lecteur ne sachant pas où commencent et où



En rang !
Si vous faites déborder un personnage, cela peut aider à renforcer l'unité d'une bande. Ici, le pied déborde sur la case précédente, ce qui solidarise les cases situées sur la même ligne.

finissent les cases. Il faut donc être très prudent, et bien séparer les cases les unes des autres pour faciliter la lecture.

Fondu déchaîné

Vous pouvez également utiliser des fondus enchaînés, qui mêlent les contenus de plusieurs cases en une seule grande image. Les cases se télescopent et se superposent, ce qui peut créer des effets d'hallucination et de flou, très utiles pour raconter des séquences de rêve, par exemple. Le fondu casse la narration logique et linéaire. Dans la logique de contraste, cela peut s'avérer d'une grande efficacité : après une séquence bien découpée, avec cases et intercases disposés en bandes, une séquence en fondu sera encore plus frappante.

Faire déborder le vase

Enfin, vous pouvez aussi faire déborder vos personnages d'une case sur l'autre : un bras, une jambe, une onomatopée viennent alors couper le filet qui entoure la case. Cela permet de guider le regard du lecteur vers la case sur laquelle le personnage déborde. Attention : cette astuce est à employer avec modération. Trop d'effets tuent l'effet, et si vous utilisez trop souvent ce petit truc, il perdra son côté percutant. Il faut veiller aussi à ne pas faire déborder les personnages à contre-courant du sens de lecture de la page. N'oubliez jamais les deux principes fondamentaux que sont la grande diagonale et les lacets : en gros, le regard du lecteur suit les cases et les bulles du coin haut-gauche (départ) au coin bas-droit (arrivée). Faire déborder un personnage en sens inverse (vers la gauche) peut permettre de marquer une pause, de montrer qu'une force contraire agit à l'encontre du déroulement naturel du récit, mais risque d'être interprété comme une maladresse. Soyez vigilant : pas trop de débordements, et attention au sens de lecture !

De guingois !
Pour traduire le choc, le bord de cette case a été traité en lignes brisées.

Comme sur un plateau de tournage, vous devez non seulement cadrer vos personnages, mais aussi les éclairer. Un dessinateur est à la fois réalisateur et chef opérateur de sa BD !

Éclairages

Comparons la BD au cinéma ou à la photographie. Pour rendre une image compréhensible, réalisateurs et photographes n'hésitent pas à créer des lumières artificielles, en plaçant des spots ici ou là. En gros, ils trichent, fabriquant une « réalité » qui sert l'histoire qu'ils racontent.

En BD, c'est un peu pareil : on peut créer des éclairages qui ne correspondent pas à la manière logique dont la lumière naturelle tombe sur les personnages et les objets. Ces altérations de la lumière donnent du modelé aux objets et créent des ambiances, mais elles permettent aussi de mettre en valeur certains éléments de l'image.

Contrastes
N'hésitez pas à jouer sur les contrastes : placez un personnage dans l'ombre pour en faire ressortir le volume. Et utilisez des ombres projetées pour symboliser les surfaces et détacher les héros du fond.

La lumière

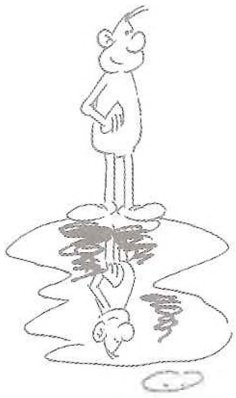
Il est possible de poser sur tous les éléments de l'image la même lumière, comme s'ils étaient en plein jour par temps clair. Mais rien ne vous interdit de tricher et de placer le centre de l'action dans une lumière accrue, afin d'attirer le regard du lecteur. Dans ce cas, placez des ombres sur les autres éléments, afin d'établir un contraste et une hiérarchie : ce qui est dans la lumière devient essentiel (c'est le principe du clair-obscur en peinture). Qui plus est, cela vous permettra de jouer sur d'autres niveaux de signification : les personnages maintenus dans l'ombre deviennent menaçants.

La lumière vous permettra également de structurer vos images, en accordant une valeur graphique différente aux choses suivant qu'elles sont au premier plan ou dans le fond de l'image. Cela permet de stratifier des images à grande profondeur de champ. Par exemple, mettez le premier plan dans la lumière, le deuxième dans l'ombre, le troisième à nouveau dans la lumière : en structurant ainsi votre image, vous guiderez l'œil du lecteur et apporterez un supplément de sens à votre narration.

Petite ombre
Même dans une petite case ne contenant qu'un personnage sans décor, placer une petite ombre permet d'installer votre héros dans un semblant de décor. C'est toujours utile.

Volumes et drapés

Utilisez également la lumière pour donner du volume et de l'épaisseur à chacun des éléments que vous mettez en scène (sans ombres, pas de volume, à moins qu'il ne revienne au coloriste de créer le relief au moment de la colorisation). La lumière s'accroche sur toutes les surfaces : les plis des vêtements, les mèches de cheveux, les reflets sur les carrosseries ou les ombres sur les briques permettent d'installer des contrastes qui structurent l'image. Par exemple, une ombre sur un mur peut mettre en valeur le personnage qui la



Reflet
Utilisez des éléments du décor pour ajouter des reflets ou pour traiter l'image de manière particulière. Cela permet de faire vivre le décor et d'attirer le regard du lecteur.

Profondeur de champ
Vous pouvez utiliser les éclairages contrastés pour renforcer la profondeur de champ. Placer dans l'ombre le premier plan et éclairer l'arrière-plan (ou l'inverse), cela permet de guider le regard et de donner de l'importance à tel ou tel élément de l'image.

projette, les drapés d'un vêtement créent des ombres épaisses qui font ressortir un personnage au milieu d'une foule. Là encore, placez un spot imaginaire dans un coin de l'image, de sorte qu'il éclaire votre personnage et lui donne du volume. Les différentes textures et les reliefs des objets dessinés permettent de les distinguer les uns des autres, et donc de travailler la lisibilité de vos images.

Belle ambiance

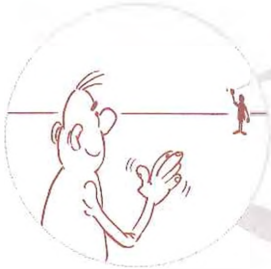
La lumière permet aussi de créer des séquences aux ambiances bien spécifiques : scène nocturne, boîte de nuit, soir d'orage... Dans ce cas, les ombres sont plus travaillées, l'ensemble de la page est plus sombre, et les lumières jouent différemment sur les visages, les vêtements et les surfaces. Cela permet de donner une identité particulière à telle ou telle séquence, et de bien la distinguer de celle qui précède et de celle qui suit. Une séquence dans le désert, en plein jour, ne sera pas traitée comme une séquence dans une ruelle au crépuscule : passer de l'une à l'autre demande un traitement graphique bien différencié.

Préparer l'avenir

Ce que vous placez sur la planche servira aux étapes à venir : encrage, colorisation, voire lettrage. Donc soyez précis sur les informations graphiques que vous apportez. Il est possible de changer les ombres au moment de l'encrage (les déplacer, les enlever, en rajouter), mais fournissez d'emblée des crayonnés précis qui faciliteront le travail par la suite. Si les crayonnés représentent l'étape de l'édification des structures du dessin, encrage et colorisation correspondent aux moments où la lumière vient se poser sur ces structures. Bien placer vos ombres donne des informations vitales pour la suite. Vous indiquerez ainsi la provenance de la lumière, les changements d'éclairage, les ambiances. Ces indications complètent le contenu du script et aideront votre coloriste dans son travail.

Nous avons dit plus haut que les changements de lumière permettent d'insister sur les changements de séquence. Par exemple, si vous alternez une action diurne et une action nocturne, vos crayonnés contiendront plus ou moins de noir, qui permettra de bien distinguer les transitions d'une scène à l'autre. Là encore, accordez-y une attention dès maintenant, et faites de la lumière un outil supplémentaire pour faciliter la lecture et guider la narration.

Nous en profitons pour signaler que vous pouvez aussi jouer sur la présence ou l'absence de bord de case en fonction de la luminosité de la scène. Si vos personnages sont nimbés par un flot de lumière forte, n'hésitez pas à enlever le bord de case, pour bien rendre le déferlement de lumière, et mettre en valeur cette case.



Il faut savoir hiérarchiser les plans pour que tout ne reste pas au même niveau. C'est encore de la triche, mais pas comme au poker : pas de bluff, mais des trucs solides qui ont fait leurs preuves…

La profondeur de champ

Dans le cinéma ou la photographie, l'une des difficultés majeures est de faire ressortir les éléments du premier plan sans perdre de vue le reste. En BD, c'est encore plus important. Le dessinateur pose sur le papier des traits qui représentent les éléments proches (personnages…) et plus lointains (décors…). Les moyens modernes de colorisation permettent de créer des effets de flou (en imitant la mise au point des appareils photographiques ou des caméras) ou des palettes nuancées (en posant des couleurs froides à l'arrière-plan, des couleurs chaudes au premier plan, selon les principes de la perspective atmosphérique… ou l'inverse, en fonction des effets que vous voulez obtenir), afin de faire ressortir les différentes profondeurs. Mais il ne faut pas perdre de vue que c'est le dessin, non la couleur, qui donne à l'image son ossature : si le dessin n'est pas assez précis et ne met pas assez en valeur les différentes profondeurs de champ, la couleur ne pourra pas faire grand-chose pour rectifier le tir.

La perspective

Le principal moyen d'indiquer une profondeur de champ (c'est-à-dire le rapport, dans l'image, entre les éléments les plus proches de la « caméra » et les éléments les plus éloignés) est bien entendu la disposition des objets (personnages, véhicules, bâtiments…) selon la perspective.

La charpente du dessin
Pour les cases nécessitant des décors en perspective (ici, une case de *Damoclès*, par Alain Henriet), les traits de construction dépassent les bords. Ils seront effacés par la suite.

Graisse

N'hésitez pas à graisser certains éléments du premier plan, afin de rendre votre image plus lisible encore.

Pour construire une perspective, le dessinateur doit sélectionner un point de fuite, un point imaginaire, qui n'est pas représenté dans le dessin final, à partir duquel toutes les arêtes des objets représentés rayonnent. Ces traits de construction seront gommés une fois le dessin finalisé. Si vous représentez les deux côtés d'une rue en perspective, le point de fuite sera placé quelque part vers le milieu de la case. Mais, parfois, la perspective est bâtie de telle façon que le point de fuite ne se situe pas dans la case, ni même sur la feuille : il faut alors coller (avec un ruban adhésif repositionnable, plus facile à retirer) une feuille de brouillon au dos de la planche, en la faisant déborder. C'est sur ce brouillon que vous placerez le point de fuite et que vous tirerez toutes les lignes de fuite des immeubles ou des véhicules. Plus le point de fuite est éloigné, plus la rustine collée à votre planche devra être grande (utilisez du papier à photocopie au format A3). Une fois le dessin achevé et les traits de construction effacés, décollez votre rustine du dos de votre planche.

Graisses et détourés

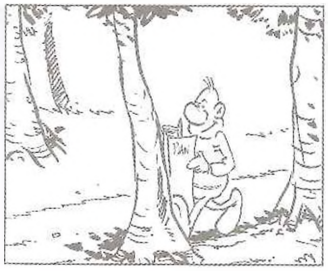
Placer les différents éléments de l'image dans un espace n'est pas suffisant : il faut encore utiliser des codes graphiques qui permettront à l'œil du lecteur de bien différencier le premier plan de l'arrière-plan. Il est donc recommandé de jouer sur la finesse ou l'épaisseur du trait, et sur la densité des détails.

Un principe de base : les choses les plus proches sont dessinées avec plus de détail, et celles qui sont situées au loin sont traitées en simples silhouettes. Les objets importants ressortent au milieu de l'ensemble de l'image, parce qu'on les voit plus distinctement. Cela permet d'attirer le regard vers les éléments les plus porteurs de sens.

D'autres artifices peuvent être utilisés. Par exemple, le décor sera dessiné avec des traits fins et unis, alors que les personnages ou les véhicules au premier plan seront rendus avec des traits plus déliés, certains plus épais, d'autres plus fins. L'uniformité du trait des décors jouera par contraste et mettra le premier plan en valeur. De même, un trait épais fera ressortir la silhouette d'un personnage au premier plan.

Faire ressortir le premier plan

Une fois que vous avez bien marqué les plans en utilisant des épaisseurs de trait différentes, vous pouvez pousser l'effet en doublant le trait épais de contour par un espace blanc qui sépare une silhouette en premier plan du fond. Ainsi, que ce soit à l'étape du crayonné ou à celle de l'encrage (que vous facilitez d'ailleurs en la préparant ainsi), vous donnez à l'œil de votre lecteur des repères pour bien déchiffrer votre image.



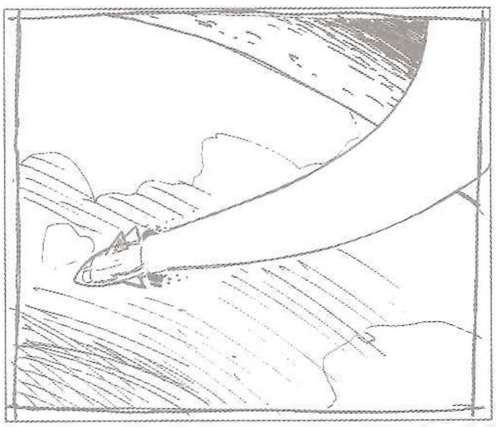
Devant derrière

Pour donner l'illusion de la profondeur, placez des éléments (décor, véhicules, autres personnages) devant le personnage principal.

Ce sont autant d'indications de profondeur qui vous serviront quand vous passerez à l'étape de l'encrage. Donnez le maximum d'indications sur les épaisseurs de trait, afin de bien préparer la finalisation de votre image. Quant à l'outil idéal, c'est à vous de le trouver. Mais nous vous conseillons d'utiliser ici un crayon gras (de la catégorie B) car il laisse plus de graphite sur le papier. Si vous êtes à ce niveau d'élaboration, vous avez dépassé la simple composition de l'image, et vous pouvez utiliser un crayon plus gras, qui permet d'épaissir le trait, de le marquer en appuyant davantage. Mais n'oubliez jamais que les traces devront être gommées : n'appuyez pas trop, vous risquez d'abîmer le papier.

Des images immobiles mais qui pourtant donnent l'impression de bouger ? C'est tout le paradoxe, et tout le défi, de la BD !

Le mouvement



Laisser une trace !
Dans cette esquisse, le vaisseau descend vers la planète et laisse derrière lui une zone blanche, délimitée par les deux traits de mouvement : son trajet est ainsi facilement identifiable.

La succession de cases dans une planche de BD est en définitive une accumulation de dessins figés. Le dessinateur a donc recours à des artifices pour donner l'illusion du mouvement. Contrairement au roman-photo, qui reproduit la réalité avec plus ou moins de fidélité, mais en se contentant de mettre sur le papier ce que l'appareil a saisi, le bédéaste ajoute des outils narratifs et des codes graphiques qui permettent de préciser le message, de raconter l'histoire avec plus de pertinence.

Le mouvement s'inscrit dans l'espace (la main va, par exemple, de gauche à droite) mais aussi dans le temps (mouvement soudain, mouvement lent, mouvement décomposé en plusieurs étapes). Les codes graphiques disponibles rendent compte de ces deux aspects.

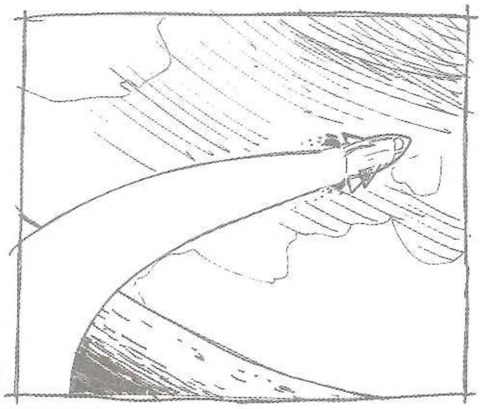
Direction, vitesse et impact

De nombreux outils permettent d'indiquer le mouvement. Les traits de mouvement et les traits de vitesse s'accompagnent de tout un registre de codes qui peuvent marquer la soudaineté, la violence, la force. Par exemple, si le mouvement mène à un choc (contre un visage, un mur...), des éclats concentriques cernent la zone d'impact. Des étoiles, de petits oiseaux ou des bougies volantes symbolisent l'étourdissement.

Souvent, les traits de mouvement et les traits de vitesse définissent une zone plus floue. À l'intérieur, tout ou partie du dessin disparaît, pour faire ressortir l'ellipse du trajet. De part et d'autre, le décor s'efface légèrement. Cela permet aussi de mettre l'action en valeur.

Geste auguste

Les traits de mouvement suivent la courbe du geste et représentent un trajet : ils sont de longueur et d'épaisseur variables. Un trait épais marquera un geste vigoureux, un trait mince, flou et ondulé marquera un geste hésitant. Un petit trait symbolise un geste discret, un grand trait représente un moulinet ample du bras. À partir de là, les combinatoires sont très variées. Dans le dessin d'un geste de la main, celle-ci est souvent représentée une seule fois, le geste étant traduit par des traits de mouvement divers. Parfois, la main est représentée



Retournez votre dessin

Si vous dessinez une ellipse, nous vous conseillons de toujours placer votre main à l'intérieur de la courbe : il sera plus facile à votre poignet de s'incliner pour suivre le tracé. Si, comme dans le cas présent, l'ellipse est convexe par rapport à la main, retournez votre feuille et placez-la de façon que votre main se retrouve à l'intérieur de la courbe (courbure concave). N'hésitez jamais à orienter votre feuille en fonction des besoins.

plusieurs fois (une main dessinée précisément, et d'autres, tracées seulement en silhouette), pour traduire une agitation plus intense.

Vitesse d'exécution

Les traits de mouvement servent, bien entendu, à montrer le geste du personnage (de droite à gauche, de haut en bas...) mais aussi sa vitesse. Plus les traits de mouvement sont nombreux, plus le personnage va vite. Si, derrière les traits de mouvement, le décor est effacé, cela signifie que le personnage va tellement vite qu'on ne voit plus l'arrière-plan. C'est, enfin, une manière d'attirer l'attention du lecteur sur le déplacement, et d'induire une durée, un ralentissement ou, souvent, une accélération.

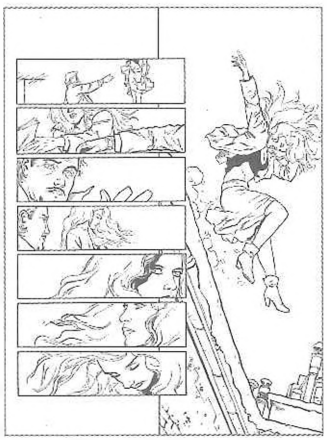
Dans le vent

D'autres moyens existent pour montrer le mouvement des personnages. Les héros aux cheveux longs ou aux vêtements amples fournissent aux bédéastes des outils complémentaires. Le mouvement des chevelures ou des vêtements peut suivre le geste représenté. Ainsi, le dessinateur se dispense d'astuces qui peuvent paraître peu réalistes (il n'y a pas de traits de mouvement dans la « vraie vie »). Cela permet aussi de travailler davantage les attitudes des personnages, leur gestuelle, la dramaturgie et la mise en scène. Si l'on veut se débarrasser des artifices de la BD, cette solution est assez élégante. Mais il faut que les personnages aient les cheveux longs !

Déformation

Dans la BD humoristique, vous pouvez déformer la structure des objets mis en scène pour restituer la vitesse et le mouvement. Ici, un croquis de Jenfèvre pour *Les Gendarmes*.

Le format de la page ne varie pas : comment montrer des actions qui changent de tempo, comment modifier la vitesse du récit ?



Décomposer l'action
Dans cette planche de *Groom Lake*, Jean-Jacques Dzialowski décompose la gestuelle et le dialogue des deux personnages (colonne de gauche) et consacre la partie droite à une grande case de mouvement : les cheveux et les vêtements servent à renforcer l'axe du mouvement, et donc de la lecture.

L'accélération et le ralentissement

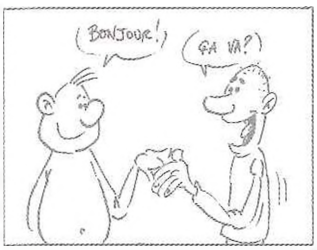
Nous venons de passer en revue quelques astuces pour simuler le mouvement et la vitesse dans les cases. Mais la BD est un art de la séquence, donc de l'enchaînement des cases les unes après les autres. En jouant sur la capacité du lecteur à reconstituer ce qui passe dans et entre les cases, on peut créer des effets narratifs qui rompent le rythme et permettent de marquer la narration de manière forte.

Les solutions qui sont abordées dans les paragraphes suivants dépendent bien évidemment des indications que vous trouverez dans le scénario. Selon ce que votre scénariste et vous voulez rendre, vous pouvez varier la composition des pages. Étant passé par l'étape du storyboard, vous avez déjà réfléchi au nombre de cases, à leur disposition et à leur taille. Mais il n'est pas trop tard pour y penser maintenant, alors que vous vous apprêtez à dessiner votre planche. Le dessin est la continuité logique du scénario et du storyboard, et, en tant que tel, autorise des modifications d'écriture, même tardives.

Plus de cases ?

Le rythme case/intercase/case induit un déroulement des actions dans le temps : en jouant sur le nombre de cases par page, vous pouvez créer le sentiment que les choses s'accélèrent ou que le tempo ralentit. Multiplier les cases dans la même page laisse entendre qu'il se passe plein de choses. Mais il ne suffit pas de tasser le plus de cases possible sur la même page pour obtenir ce genre d'effets : il faut aussi jouer sur la nature du récit séquentiel. Nous conseillons d'utiliser des cases distribuées en bandes, car leur succession sera plus lisible et l'ensemble y gagnera en fluidité. Si elles sont plus nombreuses, elles seront aussi plus petites. Essayez de leur conserver un format moyen, pour qu'elles constituent un ensemble qui fasse sens et soit esthétique.

Équilibre
Dans cette première version d'une page de *Groom Lake*, Dzialowski utilise une succession de cases pour montrer la réaction du personnage. Ces petites cases encadrent la grande case principale, chargée d'émotion.



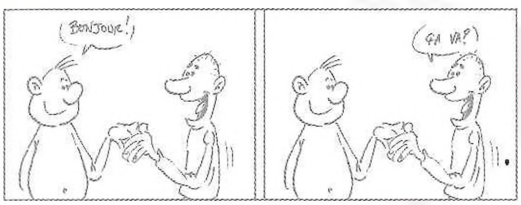
En une…

Avec un plan américain, vous pouvez montrer la rencontre de deux amis : l'expression faciale et la gestuelle sont ici mises en valeur.

Gare au trop-plein

Attention à ne pas entasser vos cases n'importe comment. Si vous dessinez des cases qui se chevauchent et se superposent comme des blocs de Tétris, vous risquez de rendre un effet de simultanéité et non d'accélération, de montrer que tout se passe en même temps dans le plus grand désordre, au lieu de se dérouler en accéléré. Essayez de bien calibrer et d'aligner les cases de votre séquence accélérée, évitez les intercases en biais, les débords et les cases qui se chevauchent : plus la disposition sera claire, plus elle sera efficace.

De même, si vous changez la largeur des intercases, veillez à toujours utiliser le même système. Par exemple, pour marquer l'accélération, vous pouvez réduire l'intercase à un simple filet noir entre deux cases. Conservez cette façon de faire durant toute la scène d'accélération mais, en revenant à un rythme normal, reprenez une largeur d'intercase normale (il n'y a pas vraiment de standard, sinon celui que vous utilisez ordinairement ; essayez de conserver la même largeur d'intercase, afin de rendre plus pertinentes les variations – moins large, plus large – que vous introduirez). Là encore, il s'agit d'utiliser une codification claire et facile à identifier.



… ou deux cases ?

Mais si vous reproduisez cette case et que vous décalez les dialogues, vous induisez un temps qui passe, marquant une hésitation, un doute, bref, donnant une autre dimension à votre séquence.

Moins de cases ?

À l'inverse, vous pouvez aussi décider de mettre moins de cases dans votre page. Si elles sont disposées de manière lisible, cela peut avoir pour effet de ralentir le récit. Une fois encore, attention à bien composer votre page, le danger étant de donner plus de place à certaines cases et de les remplir de détails, d'en faire de belles illustrations. Vous pourriez perdre l'effet dramatique au profit d'un effet esthétique : n'oubliez jamais que vous racontez une histoire !

En poussant le raisonnement, vous pouvez aussi construire des pages composées d'une seule grande image. Réservez cet effet à des moments forts de votre récit, des révélations fracassantes, de grands moments d'émotion ou des scènes spectaculaires. Ce n'est pas un effet narratif à galvauder, mais au contraire à utiliser avec parcimonie.

Les bulles en disent long

La lecture d'une BD passe par l'appréhension de ce qui est écrit : le lecteur s'arrête sur les bulles. Si vous voulez accélérer ou ralentir l'action, il vous est également possible d'utiliser les bulles pour rythmer la lecture. Par exemple, vous pouvez décomposer les dialogues en plus de phylactères, et les répartir différemment dans les cases. Vous pouvez aussi glisser dans votre page des cases muettes et/ou immobiles : elles permettront de faire durer l'action et le suspense, de marquer une pause.

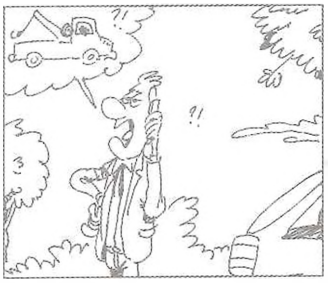
Splash !

Dans les *comics*, les pleines pages sont appelées « *splash pages* ». Elles sont réservées à des moments forts, mais comme la périodicité est plus grande, les auteurs peuvent se permettre plus d'écarts. Dans un album franco-belge de 46 pages, utilisez l'effet pleine page avec modération (ici, *Prophet*, de Mathieu Lauffray).

La BD, c'est du texte et du dessin, mais c'est aussi quelque chose d'autre : du symbole !

Bulles et idéogrammes

La BD est un habile cocktail du registre textuel et du registre graphique, mais fait également appel à d'autres éléments : onomatopées, idéogrammes, traits de mouvement... C'est ce mélange qui fait la spécificité de ce mode d'expression. Dès le storyboard, pensez à placer les différents éléments dans votre page, pour ne pas les oublier et vérifier qu'ils sont en harmonie avec le récit. Vous allez raconter une histoire avec des images fixes qui font appel à plusieurs codes à déchiffrer : assurez-vous d'être très clair.



Hiéroglyphe

Dans cet exemple, suivant l'adage « un petit dessin en dit plus qu'un long discours », on utilise un dessin pour représenter le contenu de la bulle. Ce dessin perd sa valeur de représentation du réel pour devenir un symbole, et entrer dans le registre des idéogrammes. La BD permet des merveilles !

Pierre de Rosette

La BD utilise beaucoup d'idéogrammes et de symboles qui n'appartiennent ni au registre de l'image ni au registre du texte. Ce sont des signes additionnels qui, au même titre que les traits de mouvement, ne sont pas là pour représenter la réalité, mais plutôt pour donner des clés narratives au lecteur.

Quelques exemples : des étoiles, des bulles, de petits éclats ou de petits tourbillons en forme de ressort autour de la tête d'un personnage assommé, les petits cœurs d'un héros amoureux, les gouttes de sueur d'un protagoniste timide ou apeuré, ou la lampe qui s'allume au-dessus de la tête de celui qui vient d'avoir une idée. Les idéogrammes sont des métaphores visuelles qui restituent des émotions et véhiculent des informations. Ils sont plus volontiers utilisés dans la BD humoristique, mais leur usage n'est pas prohibé pour la BD réaliste. Dans les *mangas*, le passage du réalisme au symbolique est beaucoup plus fréquent que dans le franco-belge, mais les habitudes passent désormais de l'un à l'autre.

Bonnes notes

Une note de musique est un code reconnu même de ceux qui ne pratiquent pas le solfège. Dessiner une note dans une case permet aussi de se dispenser d'une onomatopée. Décidément, la BD est pleine de ressources !

Signes additionnels

Les étoiles ne sont pas les seuls signes additionnels avec lesquels vous pouvez jouer. Les bougies, les angelots et les petits oiseaux, qui sont ici des symboles (et ne représentent pas de « vrais » oiseaux, anges ou bougies), traduisent eux aussi l'étourdissement et la surprise. Vous pouvez varier les effets, en utilisant par exemple des chauve-souris (si votre personnage assommé est un vampire, cela sera du plus bel effet !). L'ampoule qui s'allume est le symbole de l'idée qui naît. La tête de mort ou la bouteille de poison signifient la colère assassine. Le nuage sombre d'où sort la pluie ou l'éclair est signe d'idées noires ou d'agressivité... Libre à vous de faire dans le symbolique, et de procéder par rébus (dessinez un cochon pour rendre l'expression « sale comme un cochon »,

Symbolique
Les idéogrammes ressemblent à des dessins mais, comme les rébus, ils se comportent un peu comme du texte. La variété des idéogrammes n'a d'autres limites que celles de votre imagination !

un pied pour « tu t'y prends comme un pied »...) ou d'aller dans l'abstraction, en employant des spirales, des tourbillons, des traits ou des taches, qui rendent bien l'idée que certains sentiments sont inexprimables.

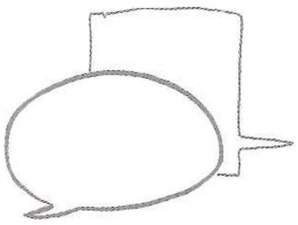
Ailleurs dans le monde...

Dans l'univers graphique des *mangas*, les codes et les symboles ne sont pas toujours identiques à ceux du franco-belge – différence de culture oblige. La manière de placer les traits de mouvement, de dessiner une veine qui palpite sur la tempe ou de disposer les onomatopées sur la planche varie en fonction des pratiques culturelles : si vous voulez utiliser un symbole ou une astuce graphique issus d'une autre culture, veillez à ce qu'ils soient lisibles pour un lecteur néophyte.

À chacun sa place

Les idéogrammes sont souvent placés dans le dessin, sur un aplat de couleur, là où il n'y a pas d'interférence possible avec des détails du décor, par exemple. On a donc plusieurs codes bien distincts : les bulles ne se confondent pas avec les onomatopées ni avec les idéogrammes. Mais on trouve facilement des exemples où les différents registres se mêlent : par exemple, pour symboliser le langage d'un personnage étranger ou extraterrestre, on peut recourir à des dessins que l'on place dans ses phylactères. Dans ce cas, la parole textuelle est remplacée par un idéogramme.

Si vous assurez une partie du lettrage dès le dessin, par exemple en traçant directement vos bulles et vos onomatopées, vous pouvez facilement intégrer les idéogrammes dans les bulles. Ces symboles font partie de l'aspect graphique de la planche, et peuvent être gérés dans la foulée. De même que la forme des bulles, leur taille et, éventuellement, leur couleur peuvent être traitées au moment du dessin. De plus en plus, les bédéastes lettrent les planches sur informatique : ils fabriquent les bulles avec Illustrator ou Photoshop, et les intègrent aux planches sous Photoshop ou X-Press. Mais ils sont encore nombreux à dessiner les phylactères directement sur les originaux. Si vous procédez ainsi, sachez que vous pouvez utiliser des formes variées de bulles (rectangulaires, rondes ou ovales, brisées, zébrées, en pointillés, moutonneuses...) selon que votre personnage parle, murmure ou pense, ou pour rendre son intonation, son accent, le débit de ses paroles. Vous aurez défini l'emplacement des bulles dans le storyboard, mais l'étape du dessin vous permettra de finaliser leur forme et leur allure. Les exemples d'*Astérix* (les bulles des Goths ou des Égyptiens, par exemple) et d'*Achille Talon* montrent bien quelle liberté est la vôtre.

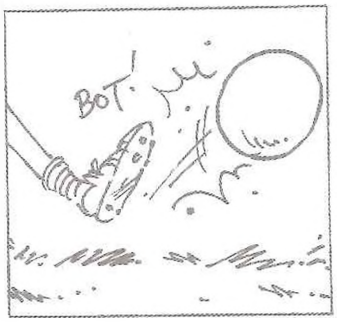


Pour toutes les tailles !
N'hésitez pas à utiliser des formes de bulles différentes, pour bien distinguer les locuteurs, leurs accents et leurs intonations.

Comme le chantait Gainsbourg, la BD,
« Ça fait VLAM ! Ça fait SPLATCH !
Et ça fait CHTUCK ! Ou bien BOMP !
Ou HUMPF ! Parfois même PFFF ! »

Onomatopées

Quand il s'agit d'onomatopées, de nombreux outils sont à votre disposition. Libre à vous d'en utiliser peu, ou beaucoup. Jouez sur la variété des techniques, mixez textes, images et idéogrammes. Jouez aussi de la taille, des couleurs et de la forme. En matière d'onomatopées, nous serions tentés de prôner la plus grande variété possible, afin de rendre vos planches encore plus vivantes.

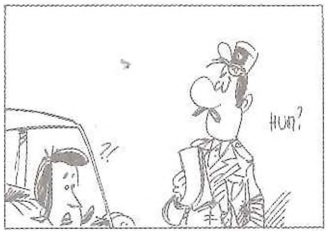


Le son et la chose...
Notez le son BOT, qui évoque le mot « botte », d'où par extension l'idée de chaussure, mais aussi de « botter en touche » : l'onomatopée comme champ lexical !

Trop ou pas assez ?

Vous pouvez jouer la carte de la profusion : aux États-Unis, Howard Chaykin, aidé du lettreur Ken Bruzenak (sur *American Flagg !*), ou le tandem Walt Simonson et John Workman (sur *Mighty Thor*), entassaient traits de mouvement, idéogrammes et onomatopées dans une narration complexe. En France, on songera à Greg dans *Achille Talon*, ou aux lettrages exotiques qui marquent les accents des personnages dans *Astérix* (du gothique pour les Goths, des pictogrammes pour les Égyptiens...). Ainsi, vous pouvez varier la forme des lettres employées, pour imiter des caractères issus d'autres traditions culturelles (enluminures arabisantes, caractères asiatiques, lettrage cyrillique...). Cela permet de donner une double information : sur le son lui-même et sur le contexte culturel.

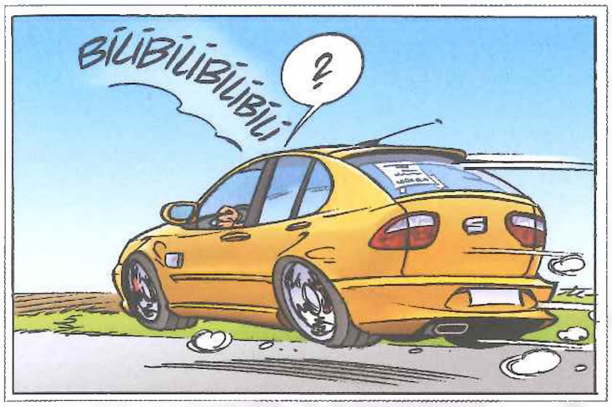
Attention cependant à ne pas tomber dans l'excès. Les onomatopées et les idéogrammes sont à la BD ce que la bande-son et les effets sonores sont au cinéma. Une surabondance de sons (illustration musicale, effets spéciaux, jingles...) peut nuire à la lisibilité du film. En BD, ils peuvent parasiter les lignes de lecture, arrêter l'œil au mauvais endroit, se télescoper et se faire concurrence. Les outils informatiques vous permettront de placer les effets sonores sur vos planches après la numérisation. Si vous avez peur de tracer vos onomatopées directement sur vos originaux, utiliser Illustrator pour créer vos sons, puis importez-les sous Photoshop ou X-Press afin de les placer sur la planche. Si l'effet n'est pas satisfaisant, un clic suffit à enlever l'onomatopée.



Voix humaine
Certaines paroles peuvent être traitées comme des onomatopées. Des raclements de gorge ou des interjections peuvent être placés près des personnages. Dans ce cas, on se dispense d'une bulle. Le son est traité comme une onomatopée, mais interprété comme une parole.

Sens et signification

L'onomatopée est la restitution d'un son dans un support silencieux. Il s'agit donc d'une stylisation de cette émission sonore, d'un code. Par exemple, un coq ne crie pas COCORICO, mais COCORICO est un code reconnu de tous les francophones pour traduire le chant du coq : il s'agit d'une onomatopée codifiée. Utilisez donc des sons qui correspondent à un code partagé par votre lecteur. BOUM, PLOUF ou CRAC, voilà des sons très connus. Apprenez à maî-



Fond coloré
Dans une BD humoristique, les onomatopées sont souvent dessinées à la main. Ici, dans *Les Gendarmes*, de Sulpice et Jenfèvre, le son est placé sur un fond bleu. Il est donc facilement identifiable.

triser les classiques du genre, et vous pourrez ensuite utiliser d'autres onomatopées moins évidentes.

L'anglais est une langue onomatopéique qui permet d'intégrer facilement des mots du vocabulaire courant dans l'identité graphique du récit. Mais rien ne vous empêche de faire la même chose en français. Par exemple, pour rendre le son du pas de course d'un jogger, vous pouvez utiliser JOG JOG JOG ou TROTT TROTT TROTT sans problème. Bien placé près des chaussures du sportif, ce genre de création est facilement identifiable.

Couleurs

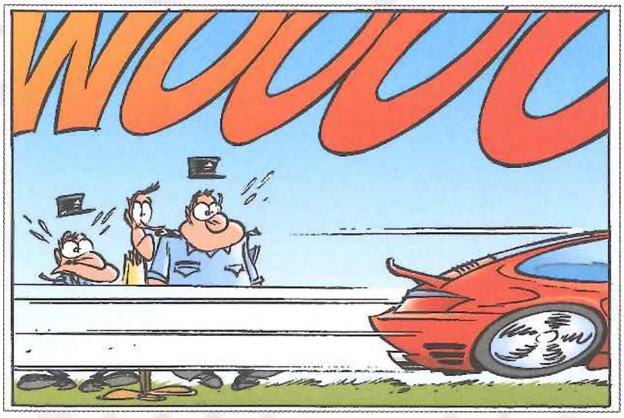
Nous vous conseillons de mettre vos onomatopées en couleur. Tracez-les comme des lettrines vides, que vous remplirez ensuite de couleur (vive, de préférence). Du rouge ou du jaune, voilà des couleurs toujours efficaces pour bien détacher le son des autres éléments graphiques. Si vous utilisez des onomatopées aux lettres entièrement noires, mettez-les dans le fond de l'image, à l'endroit où il y aura un aplat de couleur, mais évitez de les placer sur un décor ou sur un personnage, elles risqueraient de perdre toute pertinence.

Décadré

Nous vous conseillons aussi de jouer le décadrage par rapport à l'image. Imaginons le craquement d'une branche morte, qui fait sursauter le personnage dans la case. Si vous placez ce CRAC au milieu de l'image, voire sur certains éléments du dessin, vous risquez de le noyer dans la masse. Mais si vous décalez l'onomatopée de sorte qu'elle dépasse un peu de la case sur l'intercase, vous lui donnez de l'importance et attirez le regard du lecteur. Cela vous permet aussi de sous-entendre que l'origine du son émis se situe hors-champ.

Dans le décor

Inversement, il est possible de placer les onomatopées dans les décors, afin de jouer la carte « réaliste ». Par exemple, placer des sons de klaxons à hauteur du dessin des voitures peut donner une impression d'entassement qui renforce l'idée d'embouteillage. De même, les cris des animaux dans une forêt peuvent se positionner sur les dessins des arbres et des buissons. Noyer l'onomatopée permet de la faire passer au deuxième plan : elle remplit alors la fonction d'un fond sonore.



« Size matters not »
Quand l'onomatopée représente un son énorme, vous pouvez la rendre plus grande que la case (extrait des *Gendarmes*, de Sulpice et Jenfèvre). Jouez sur la forme des lettres et sur leur place.

La BD est un langage, avec sa grammaire, sa syntaxe, ses outils de liaison. Dernière séance de révision avant de passer à plus difficile.

Faisons le point

La BD est un langage, qui comprend ses codes, ses combinaisons, sa manière de passer des informations en agençant des éléments qui font sens ensemble. Dans le volume consacré au storyboard[1], Olivier Vatine, dessinateur d'*Aquablue* et d'*Angela*, et directeur de la collection « Série B » chez Delcourt, s'exprimait en ces termes : « Avec notre alphabet et nos règles grammaticales, la littérature compte d'innombrables genres et styles d'écriture. Il en va de même des règles narratives du cadre, des axes, des champs, contre-champs, elles ne sont qu'un vocabulaire, une base de données où piocher les outils pour forger un style. »

Grammaire visuelle

Les quelques pistes que nous avons explorées dans les pages précédentes constituent certaines des bases de la grammaire de la BD. Il s'agit de règles fondamentales de la narration en séquences. Vous avez trouvé dans ces chapitres quelques définitions de cases, de cadrages et de montages, quelques figures de style et les effets narratifs qui vont avec. Ce sont des bases, que nous vous conseillons de pratiquer assidûment afin de vous familiariser avec ce mode d'expression.

Qu'obtient-on en alignant des cases ? En les superposant ? Si l'on fait un champ contre-champ, quel sera l'effet sur la lecture ? Si l'on emploie un gros plan ici, à quoi cela pourra-t-il servir ? Voilà quelques réflexes à acquérir, qui ne seront efficaces qu'avec une pratique régulière. Vous commettrez forcément des erreurs sur vos premières planches : apprenez à les identifier pour ne pas les refaire.

Je veux donner une impression de solitude, est-ce qu'un plan large est utile ? Je veux rendre la folie et l'hallucination, est-ce que le gros plan sur le visage du personnage sera pertinent ? Voilà le type de questions que vous finirez par vous poser une fois que les différents éléments du langage BD vous seront plus familiers.

Comme nous l'avons souligné à plusieurs reprises, le cinéma peut aussi vous être d'un grand secours, notamment en termes d'utilisation des cadrages (gros plan, plan américain, plan d'ensemble, plongée, etc.). Un bédéaste partage les passions d'un cinéaste. Si le virus du dessin vous démange, et si vous ne vous séparez jamais de votre carnet à dessin, ne vous contentez pas de faire des croquis de personnages, de créatures ou de décors : mettez-les aussi en scène,

faites-les interagir dans de petites saynètes en une ou deux images. Vous passerez ainsi, sans vous en rendre compte, du dessin à la mise en scène.

Ne soyez pas normatif

Les trucs et astuces que nous vous avons donnés dans les chapitres précédents représentent en quelque sorte le B-A BA de la narration BD. Il va falloir vous dégager de ces règles pour inventer des formes plus personnelles. Les manuels de grammaire expliquent comment la langue fonctionne, les romanciers et les poètes triturent ces règles, les contournent et les brisent pour fabriquer des formes nouvelles. De même, un cinéaste novateur décidera d'utiliser ici ou là tel plan ou tel enchaînement d'images pour suggérer un effet inhabituel.

Votre travail de bédéaste vous conduira à faire la même chose avec les cases et les planches. Mais avant de faire le malin et de vous lancer dans des expériences formelles, apprenez à maîtriser les bases. Sachez faire simple. Dessinez une case, puis la suivante, puis la troisième, et placez-les de sorte qu'elles racontent une histoire. Dessinez des images claires, en répartissant les masses (personnages, véhicules, décors...) et les lumières de façon que l'œil du lecteur ne soit pas perdu. Une fois que vous ferez simple avec naturel et aisance, vous pourrez vous lancer dans des expérimentations narratives. Et vous pourrez transcender ce que vous avez appris dans ces pages.

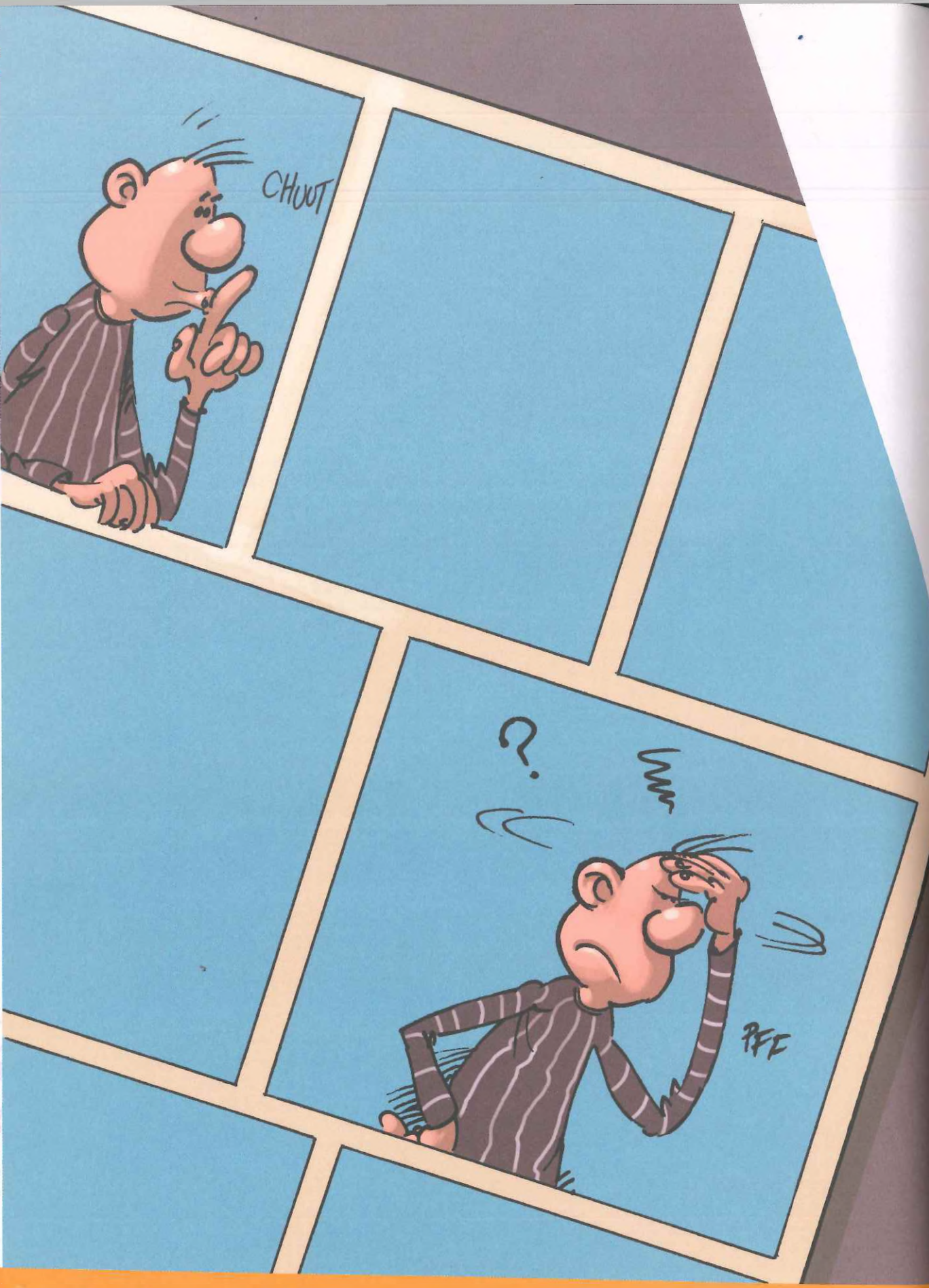
Enchantez-moi

Dans la partie qui va suivre, nous allons aborder l'art de l'ellipse. Comme nous l'avons indiqué dans le premier volume des « Manuels de la BD »[2], une planche de BD a une structure atomique : la planche est une molécule composée d'atomes, les cases. Comme en physique, il y a plus de vide que d'atomes dans une molécule. Dans une page de BD, les intercases signifient parfois plus que les cases elles-mêmes. Les moments qui se déroulent dans les intercases demandent au lecteur un effort d'interprétation. C'est cette spécificité de la BD que nous nous proposons d'explorer maintenant. Si vous maîtrisez l'intercase, vous aurez dans les mains tous les outils nécessaires pour enchanter votre lecteur.

Enfin, il est important de garder à l'esprit que le métier de bédéaste est avant tout un métier de raconteur. Vous êtes plus conteur qu'illustrateur. Nous faisions précédemment le distinguo entre un bon dessinateur et un bon bédéaste. Le raisonnement est toujours le même, mais on peut l'aborder depuis l'autre versant : n'ayez pas peur de vous lancer dans l'aventure, même si vous sentez qu'il vous reste plein de choses à apprendre pour devenir un bon dessinateur. Vous pouvez développer vos talents artistiques en même temps que vos talents narratifs. Suivez des cours, allez dessiner dans la rue, perfectionnez votre maîtrise de l'anatomie et de la perspective, mais ne renoncez pas à cause de vos faiblesses. Le travail vous fera progresser. Et les histoires que vous voulez raconter vous conduiront à vous améliorer. Le dessin est une technique, la BD est un langage : apprenez les deux en même temps.

(1) Jean-Marc Lainé et Sylvain Delzant, *La Réalisation du storyboard*, coll. « Les Manuels de la BD », tome III, Eyrolles, 2007.

(2) Jean-Marc Lainé et Sylvain Delzant, *La Création d'un univers de fiction*, coll. « Les Manuels de la BD », tome I, Eyrolles, 2007.


CHUUT
?
PFF

4 L'ellipse

La bande dessinée est un art du non-dit. Le lecteur déchiffre aussi bien ce qu'il voit dans la page que ce qu'il ne voit pas.

La BD est une succession d'images immobiles sur papier, mais pensez comme un réalisateur de cinéma qui cadre ses acteurs.
Et jouez sur ce que l'on ne voit pas !

Le hors-champ

Attention, derrière toi !
Le hors-champ (ici, un crayonné d'Alain Henriet pour *John Doe*) peut apporter une surprise. N'hésitez pas à utiliser des bulles dont les émetteurs ne sont pas présents à l'image : ainsi, les personnages se retournent. Cela vous permet de les dessiner sous des angles intéressants, et surtout de tirer profit de leur expression et de la direction de leur regard, pour donner de l'information et guider le lecteur.

Cadrer, c'est en fait définir quelle partie de l'image vous allez montrer à votre lecteur, et quelle partie vous allez cacher. L'intercase dissimule des instants dans le déroulement de l'action et joue donc sur le temps. Mais le hors-champ, lui, joue sur l'espace, et cache des zones d'une image situées dans le même instant que cette image. C'est un peu comme prendre une photo du festival d'Angoulême, et recadrer l'image sur le stand d'un éditeur : ce qui se passe sur les autres stands se déroule en même temps, mais le lecteur ne le voit pas.

Ce que l'image ne montre pas

En revanche, il peut « l'entendre », si vous utilisez des queues de bulles dirigées vers le bord de case, vers l'intercase (en fait, des queues de bulles dont la pointe ne figure pas dans l'image, mais en dehors) pour faire retentir les sons et les paroles des actions voisines. Il est toujours intéressant de faire passer des informations par d'autres biais que ceux du dessin. La BD permet justement de rendre complémentaires texte et dessin sans que les deux soient directement liés. En l'occurrence, vous pouvez faire intervenir des personnages ou des objets absents de l'image, mais qui se manifestent par les bruits qu'ils émettent.

Par exemple, n'hésitez pas à utiliser des sons qui ne renvoient pas à des éléments de l'image. Un coup de klaxon, un rugissement de tigre ou une sonnerie de téléphone peuvent annoncer des coups de théâtre à venir dans les cases suivantes. La présence des onomatopées permet de gagner du temps dans la narration : le DRING est un code bien connu pour signaler qu'un téléphone sonne, et vous dispense de dessiner l'appareil.

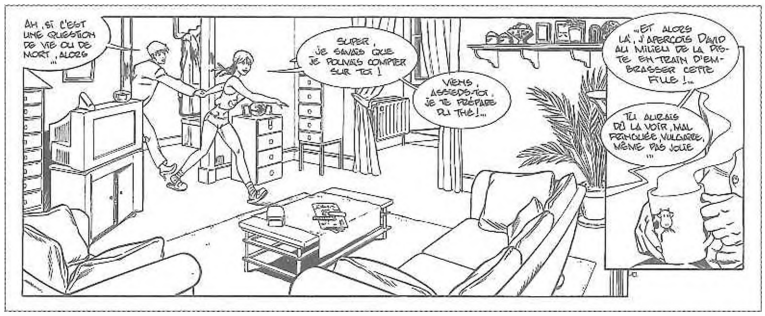
De même, vous pouvez faire figurer des dialogues dont les participants ne sont pas à l'image. L'effet est un peu le même que celui d'un arrière-plan enrichi par une action secondaire : vous rendez la scène foisonnante et pleine de vie, et vous attirez l'attention de votre lecteur sur quelque chose de nouveau. Attention pourtant à ne pas pousser trop loin le système : n'allez pas vous embrouiller, ni embrouiller votre lecteur !

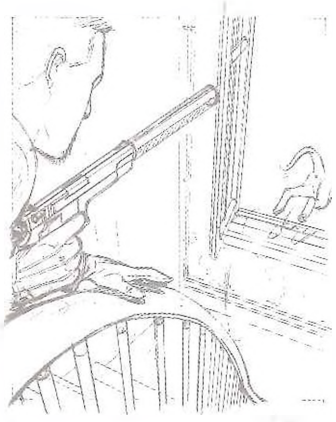
Retours et surgissements

En suivant la méthode du son hors-champ, vous pouvez faire intervenir un personnage absent, mais précédé de ses paroles. C'est l'occasion de jouer la carte de la surprise, du retournement de situation. Faites apparaître la bulle du personnage dans la case précédente, puis montrez le personnage bien cadré : cela

Bord à bord

Dans cette bande tirée de *Damoclès*, Alain Henriet dessine deux cases. Dans la première, il place les personnages dans le décor et donne de nombreuses informations graphiques au lecteur. Dans la seconde, plus petite, il concentre l'attention sur la gestuelle, si bien que les visages disparaissent : la queue de bulle vient cogner contre le bord de case, pour montrer que le locuteur est à l'extérieur de l'image, hors-champ.





Sortir de la case

Une autre manière d'utiliser le hors-champ est de jouer sur la sortie de cadre. Dans cette case également tirée de *John Doe*, Alain Henriet nous montre le chat sortir de l'immeuble, mais également de la case, ce qui incite le lecteur à lire la suite dans les prochaines cases.

fait toujours son effet. Dans la case où seule sa bulle est présente, arrangez-vous pour que les personnages se retournent à l'écoute des paroles de provenance inconnue. Cela dramatisera votre effet de façon très efficace.

Vous pouvez pousser la méthode jusqu'à employer ce stratagème pour la case de fin de page. Dans la dernière case de la page 1, vous placez le héros se retournant à l'écoute de la bulle de provenance inconnue. Et ce n'est qu'à la page suivante que vous montrez le personnage qui s'est exprimé. Si l'effet se situe à la fin d'une page de droite, il est décuplé : le suspense s'allonge du temps nécessaire pour tourner la page !

Vous pouvez également utiliser le hors-champ pour des situations qui s'y prêtent logiquement. Par exemple, si vous racontez la conversation téléphonique de votre héros avec un autre personnage, il est possible de cadrer sur le héros sans montrer son interlocuteur à l'autre bout de la ligne. Dans ce cas, la forme et la direction des bulles serviront à désigner qui parle. De même, si vous racontez la rencontre d'un flic et de son indicateur, ce dernier étant tapi dans l'ombre, il est possible de ne pas montrer l'indic et de se contenter d'utiliser des bulles sans queue, qui signifient que les paroles surgissent du coin d'ombre où il se cache. Cadrez sur l'inspecteur, afin de bien insister sur le double registre visible/invisible.

Ouverture

Dans cette case de *L'Arche* (scénario de Jérôme Félix, dessin de Vincent Mallié), la queue de bulle touche le bord de case, qui s'efface sur cette zone de contact. Petit effet qui rend plus visuel encore le hors-champ.

Moment passé sous silence ?

Bien entendu, le hors-champ implique que des choses se déroulent pendant qu'on ne regarde pas, et donc que le temps passe. Cependant, ce n'est pas une ellipse dans le temps mais plutôt une ellipse dans l'espace. Mais comme la représentation en séquence, c'est-à-dire en une suite de cases, implique un déroulement dans le temps, les deux éléments sont liés. Par exemple, quand le personnage s'exprime dans la case 1 et apparaît dans la case 2, du temps s'est écoulé. Mais il est aussi sous-entendu qu'il est apparu quelques instants avant de s'exprimer (avant la case 1, donc). Ceci est plus précisément l'affaire de l'intercase, qui permet de marquer le temps qui passe, comme on va le voir dans les prochains chapitres.

Attention ! Ne dessinez pas tout : ne retenez que le plus important !

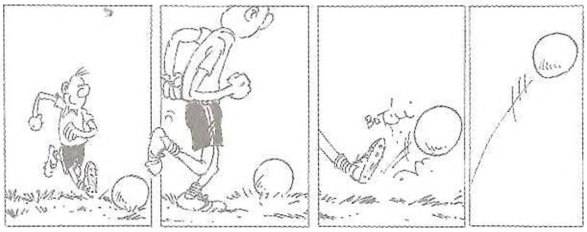
Dessiner ou pas

Faire de la BD, c'est choisir ce qui sera représenté dans les cases, mais également, par soustraction, choisir ce qui sera passé sous silence dans les intercases, qui couvrent les instants non dessinés. Le choix n'est pas toujours facile. Quand le scénario décrit le personnage qui entre dans une pièce, doit-on le dessiner la main sur la poignée de porte ? La porte ouverte ? Déjà au milieu de la pièce ? Choisit-on de montrer une image ou plusieurs ? Décompose-t-on ses mouvements ? En combien de cases ?

Ce que l'on ne montre pas passera dans les intercases, et sera interprété et restitué par le lecteur. Mais parfois on hésite, plusieurs choix sont possibles. Nous vous conseillons de chercher les instants les plus représentatifs dans la narration (par exemple, le personnage avec la porte ouverte, peut-être la main encore posée sur le bouton de la porte, peut exprimer beaucoup de choses). Représentez-les de manière simple. L'esprit du lecteur fera le reste et reconstituera l'ensemble de l'action.

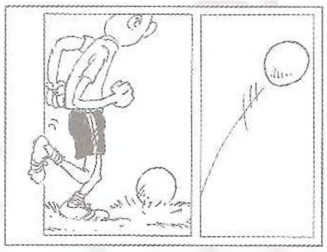
La BD, art de l'ellipse

Le blanc de l'intercase fonctionne comme le blanc typographique d'une page maquettée, situé entre les mots, entre les lignes, mais aussi entre les paragraphes, les colonnes d'une page de livre ou de magazine. Il permet de séparer des éléments d'information, de les hiérarchiser et de les faire respirer. On parle de circulation du blanc pour les intercases et de blanc tournant (la marge) pour l'interpage.



Regardons l'image au ralenti !
Pour raconter une action de jeu dans un match de foot, par exemple, il est possible de décomposer toute la séquence en la détaillant.

Le blanc intercase peut également intégrer l'image, en coupant l'intérieur de la case. Par exemple, une grande case est divisée en plusieurs petites (à la façon d'un triptyque en peinture) pour rendre un travelling latéral ou distribuer l'attention du lecteur sur plusieurs éléments. Il peut aussi s'agir d'un élément même de cette case, représenté en blanc (les barreaux de la fenêtre par laquelle on regarde, les poteaux de signalisation, les stores...). La silhouette de cet élément donne la forme de la case, et il est sous-entendu qu'il se trouve alors au premier plan (par exemple, si le personnage regarde par la fenêtre et que l'image est cadrée depuis l'extérieur, la case peut prendre la forme de la fenêtre, en suivant les carreaux, l'armature de bois...). De même, la case peut prendre la forme d'une



Droit au but !
La BD étant un art de l'ellipse, il est recommandé d'aller à l'efficacité et de raconter les choses de la manière la plus rapide possible : l'esprit du lecteur fera le reste !

lunette de visée, ou devenir un ensemble de petites cases comme les espaces entre les barreaux d'une prison : dans ce cas, le personnage saisit le barreau, mais sa main se referme autour de l'intercase. Cela implique un jeu de profondeur entre le premier plan (personnages) et un avant premier plan rhétorique (l'intercase qui prend une forme d'objet, fenêtre, barreau, lunette).

Enfin, le blanc peut devenir une forme (il n'est plus alors un espace rectiligne, mais prend la silhouette d'un personnage, l'allure d'un profil...), qui peut être symbolique (c'est fréquemment le cas chez Fred) ou contenir des éléments d'information et devenir case à son tour. On obtient alors une case de forme variée, pas rectangulaire, mais évidée et remplie d'autres éléments (par exemple, du texte). Vous n'êtes pas tenu de donner à vos cases une forme rectangulaire, ni à vos intercases l'allure d'une cloison lisse entre les images, mais ne perdez pas de vue l'impératif de la lisibilité.

Refaire le film

L'intercase est un appel à l'interprétation du lecteur. L'œil reconstitue ce que le dessinateur ne dessine pas. Une expérience a été tentée à partir d'une planche de *Tintin au Tibet* par Hergé, et a été relevée par Benoît Peeters. Dans la première case, le capitaine Haddock se précipite dans l'escalier qui doit le conduire à l'avion – qu'il va rater. Dans la case suivante, soigné par une hôtesse, il a la tête couverte de bandages. Nombre de lecteurs réinventent de mémoire une case où il chute à l'extrémité de l'escalier – cette case n'a jamais existé : l'intercase impose un effort mental de reconstruction.

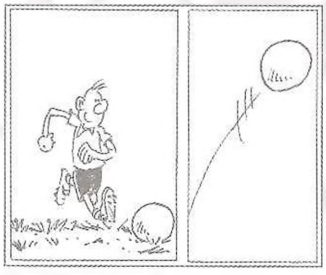
Faisons simple

On le voit, l'intercase est, dans la narration, une case à part entière, contenant de l'information et une partie du déroulement de l'action, restituée mentalement par le lecteur en fonction du contenu des cases qui l'entourent.

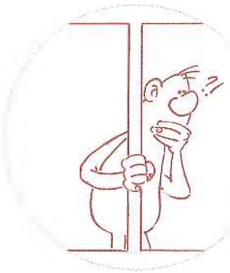
L'intercase peut devenir un outil narratif très complexe. Veillez à ne pas abuser des effets que vous pouvez en tirer. Le risque est toujours de rendre la narration trop maniérée, avec des effets trop compliqués et trop foisonnants. N'allez pas perdre votre lecteur parce que vous avez voulu utiliser à plein les possibilités de l'intercase et de l'ellipse.

Nous vous conseillons, au contraire, d'apprendre à faire simple. Il faut d'abord maîtriser la simplicité avant de passer à plus spectaculaire. Commencez par raconter votre histoire en bandes, avec des successions de cases qui se lisent de façon fluide, clairement séparées par des intercases en forme de gouttières régulières. Soyez le plus clair et le plus limpide possible, afin que votre lecteur comprenne l'histoire sans effort douloureux. C'est là que le test de la BD muette sera probant : faites lire votre récit sans bulle ni onomatopée. Si votre lecteur comprend, vous êtes sur la bonne voie.

Dès lors, vous pouvez passer à plus complexe. Et les séquences où vous ferez intervenir des effets de style plus surprenants seront d'autant plus efficaces que l'ensemble de la narration sera limpide. Pensez contraste, toujours !



Quelle vitesse !
Dans cet exemple, nous voyons que l'ellipse peut vraiment recouvrir une grande partie de l'action, et solliciter l'attention. De la course du footballeur (début de l'action) au ballon qui s'envole (fin de l'action), toute une séquence sera recréée dans l'esprit du lecteur.



L'intercase est ce petit espace blanc entre les cases. Il ne dit rien, et pourtant, il en dit long. Vous pouvez l'utiliser pour rendre votre récit encore plus efficace !

Comment utiliser l'intercase ?

Comme nous l'avons vu dans le chapitre consacré aux bords de cases (p. 48-49), il faut veiller à ne pas mélanger le contenu de la case avec l'intercase. En effet, ce dernier est un élément essentiel de la narration, puisque c'est lui qui sépare à la fois les dessins des cases (dans l'espace) et les moments qu'ils représentent (dans le temps).

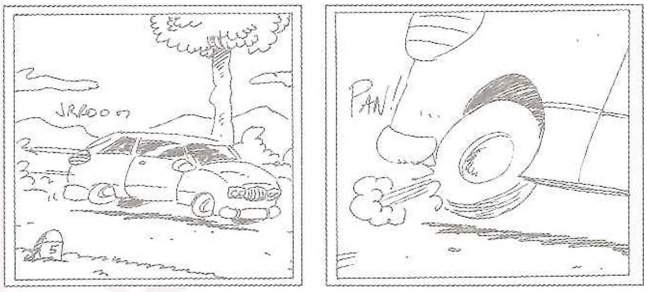
L'intercase est une ellipse dans la narration, et qui dit « ellipse » dit « temps qui passe ». L'intercase est donc, en quelque sorte, le métronome qui donne le rythme de votre récit.

Pour tous les goûts

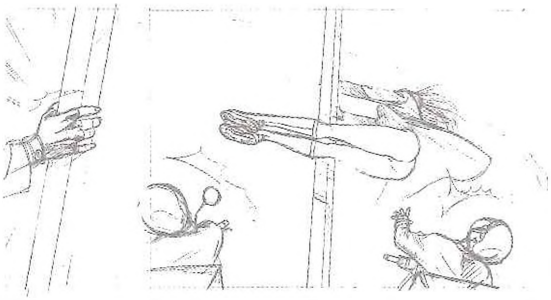
L'intercase est traditionnellement une bande blanche qui sépare les cases, verticalement et horizontalement, mais il peut revêtir différentes formes.

En premier lieu, il peut disparaître. Si vous collez deux cases l'une à l'autre, vous supprimez l'espace blanc entre elles, ne laissant qu'un simple trait noir, un filet qui différencie les deux dessins. L'intercase est moins facilement identifiable, mais il remplit toujours sa fonction de séparation et d'ellipse.

Vous pouvez aussi varier l'épaisseur de l'intercase, pour séparer des séquences, par exemple : la dernière case de la première séquence et la première case de la deuxième séquence sont séparées par un blanc plus large que les autres. À l'inverse, vous pouvez resserrer les intercases à l'intérieur d'une séquence pour montrer qu'elle accélère, que l'action se précipite. Dans ce cas, veillez à bien contrôler la largeur des intercases, afin que l'effet soit maîtrisé : si les intercases varient sans cesse, vous perdrez toute pertinence.



Enchaînement
La figure de base est la juxtaposition : une case à côté d'une autre. Dans cet exemple, le zoom (qui passe d'un plan général à un gros plan) sur le pneu fonctionne très bien parce que la case précédente insiste sur la voiture. Les onomatopées VROOM et PAN permettent aussi d'assurer le lien narratif.



Vitesse, mais pas précipitation
Faites en sorte que votre narration soit dynamique. Allez au plus efficace, au plus clair. Dans cette scène d'action tirée du deuxième *John Doe*, Alain Henriet montre la main qui se pose sur le lampadaire, puis le mouvement de l'héroïne. L'action, très enlevée, est encore accélérée par les traits de mouvement.

Dans le noir

Vous pouvez aussi utiliser des intercases noirs : vous disposez les cases de la même manière que d'habitude, mais au lieu de laisser l'espace en blanc, vous le teintez en noir. Ainsi, la gouttière blanche disparaît et la couleur noire uniformise votre planche. Cet effet peut se révéler très utile pour des séquences de cauchemar ou pour des actions de nuit. Si votre but est de bien distinguer deux séquences, les intercases noirs vous seront très utiles.

Que vous utilisiez des intercases blancs (évidés) ou noirs, prenez un feutre pour les tracer : la pointe du feutre donne un trait uniforme et régulier. Veillez cependant à ne pas baver le long de la règle. Sachez aussi que de nombreux bédéastes utilisent l'informatique pour uniformiser les traits de contour des cases et nettoyer d'éventuelles ratures. Ce sont des détails sur lesquels il faut vous pencher, car le bord des cases est une étape essentielle, qui intervient au niveau du dessin, de l'encrage ou du lettrage selon les méthodes de chacun.

À l'intérieur de l'image

Dans *Fantastic Four 354*, écrit et dessiné par Walt Simonson, des tuyauteries font partie du décor et forment les contours d'un intercase qui sépare différentes actions. Cette technique remonte au *Spirit* de Will Eisner, mais aussi aux premiers travaux d'Hugo Pratt : le blanc devient un élément du décor (le bois d'une fenêtre...) et définit une hiérarchie des plans dans l'image.

Un objet qui traverse l'image de part en part peut remplir la fonction d'intercase. Par exemple, il est possible de montrer un avion de part et d'autre du mât du bateau depuis lequel on l'observe, en le dessinant d'abord à gauche, puis à droite de l'obstacle, pour indiquer une certaine vitesse.

De cette technique découle celle qui consiste à montrer plusieurs objets en mouvement (les différents avions d'une même escadrille, par exemple) à plusieurs moments de leur déplacement (la charge des assaillants dans *Le Crabe aux pinces d'or* d'Hergé, des scènes aériennes dans *Johnny Hazard* de Frank Robbins). Cela permet de spatialiser le mouvement, mais aussi de le décomposer dans le temps dans la même image. D'une certaine manière, plusieurs cases sont représentées en une seule.

Attention aux interférences

L'intercase peut participer de l'équilibre d'une page entière : nous vous invitons à ne pas perdre cela de vue. Le risque est en effet de dessiner les cases sans penser à ce qu'il y a autour, ce qui peut se traduire par des « interférences » : par exemple, le bras du personnage de la case 1 est parfaitement dans l'axe du tuyau de la case 2, si bien qu'au premier regard on a l'impression qu'il s'agit du même objet.

Vous devez corriger ces interférences au moment du crayonné ou, au pire, au moment de l'encrage (en décalant l'un des objets, en changeant le cadrage...). Ces télescopages de traits sont parfois si voyants que ni la couleur ni le lettrage ne parviennent à les faire oublier.

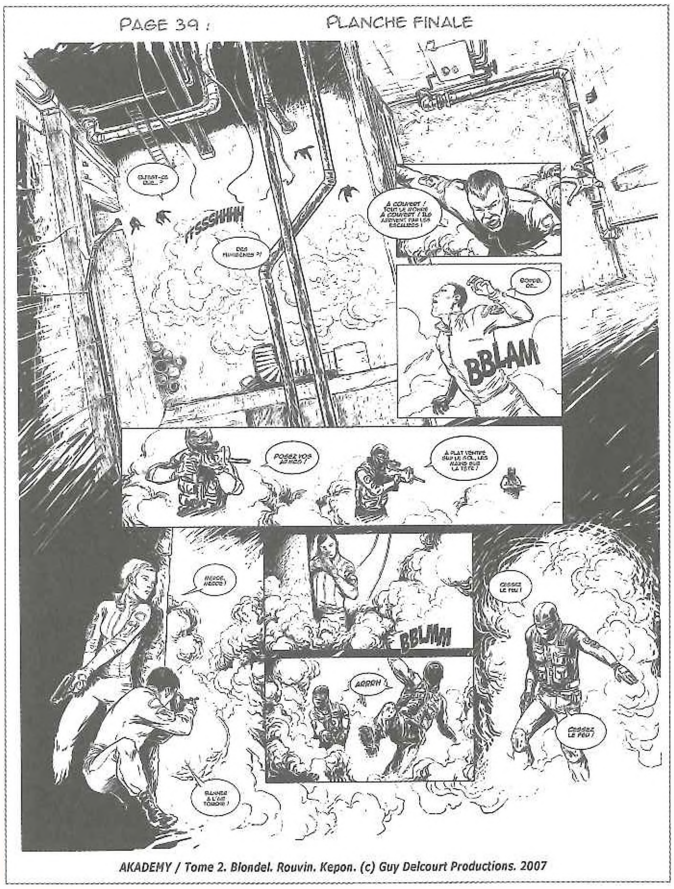
Profitez des ruptures des intercases pour changer de scène. L'esprit du lecteur vous suivra dans les nouvelles péripéties que vous allez raconter !

Le changement de scène

L'intercase est une limite. Il sépare les cases entre elles, mais il sépare aussi les groupes de cases, c'est-à-dire les séquences. C'est avec un intercase que l'on passe d'une scène à l'autre, et que l'on marque les transitions narratives entre les différentes actions. C'est donc un élément de rythme qui se place à des endroits stratégiques et crée des effets narratifs d'attente chez le lecteur.

Rythme des images

Dans cet exemple tiré d'*AKAdemy*, les petites cases sont incrustées dans des images plus grandes, si bien que les intercases sont remplis soit par du décor, soit par du noir (la scène étant sombre). On notera également que les cases sont disposées de telle manière qu'elles coupent la grande image du bas, qui est donc lue en deux fois, ce qui induit une attente, un suspense.



AKADEMY / Tome 2. Blondel. Rouvin. Kepon. (c) Guy Delcourt Productions. 2007

La fin de page

Assez souvent, la rupture de séquence intervient en fin de page : on finit une page et on achève par la même occasion une séquence. L'intercase sépare alors les pages, et s'inscrit dans l'acte de lecture en annonçant au lecteur une suite à trouver à la page suivante. C'est une incitation, le lecteur est poussé à tourner la page pour découvrir ce qui se passe ensuite. Si cette fin de séquence arrive en page de droite, l'effet est encore plus fort.

Séquence tronquée

Mais il arrive aussi que les séquences ne finissent pas en bas de page, mais quelque part au milieu. Le lecteur passe donc dans la même page d'une séquence à l'autre : l'intercase est ici dans sa fonction de séparation entre les actions. Vous avez la possibilité de marquer cette transition d'une scène à l'autre de plusieurs manières.

Vous pouvez utiliser un intercase de taille normale. La transition se fera de la même manière que pour les autres cases. Le lecteur devra être vigilant, mais vous pourrez utiliser des éléments narratifs complémentaires pour bien marquer la rupture : un récitatif pour pré-

senter le nouveau décor, un changement de gamme de couleurs pour rompre l'ambiance...

Il est possible aussi d'utiliser des intercases différents, plus larges, afin de bien marquer la rupture. Vous signifiez ainsi que le déroulement des actions dans les cases a subi un changement de rythme. Vous attirez l'attention du lecteur sur un espace blanc dans la case, qui donne une nouvelle information dans l'histoire. Vous pouvez combiner cet effet avec un décalage des cases (la dernière case de la séquence précédente n'étant pas alignée sur la première de la séquence suivante, par exemple...), ce qui ne pourra que renforcer l'effet de rupture.

Ces constructions seront encore plus efficaces si vous interrompez votre séquence sur un moment fort, une montée, un suspense. À vous de préparer le scénario et le storyboard pour optimiser les effets de changement de scène. Une rupture en plein milieu de la page doit être préparée avec minutie et avoir une signification forte.

Le *sub-plot*

Vous pouvez également insérer dans votre récit des intrigues secondaires qui apparaissent de temps à autre et rappellent au lecteur ce qui se passe en coulisses, derrière les intrigues principales : il s'agit d'une sorte de parenthèse narrative. Avant le début de ce *sub-plot*, et après sa fin, vous pouvez utiliser des intercases différents, plus épais par exemple. Si le *sub-plot* ne fait que quelques cases, vous avez tout intérêt à donner à l'ensemble une identité graphique afin de bien mettre en valeur la césure narrative.

Mais il est possible, *a contrario*, d'utiliser des intercases plus étroits, pour montrer l'accélération d'une action ou la simultanéité de plusieurs actions différentes. Par exemple, si vous racontez l'histoire de plusieurs personnages qui se retrouvent à un carrefour, vous pouvez consacrer une case à chaque personnage et resserrer les intercases afin de faire converger les fils narratifs. Ce genre de dispositif attirera l'attention de votre lecteur.

MOT CLÉ

Sub-plot

Ce terme désigne les lignes narratives secondaires, qui font l'objet de quelques indices disséminés au fil de l'histoire. Le *sub-plot* a deux avantages. D'une part il attire l'attention du lecteur attentif, qui s'arrête sur la silhouette dans l'ombre, la voix mystérieuse ou le dialogue à clés, attendant une résolution à venir. D'autre part, quand cette résolution se produit, l'effet ne tombe pas comme un cheveu sur la soupe, mais au contraire se construit sur les éléments déjà présentés, même par le biais d'indices fugaces. Cela oblige donc à construire des récits dont chaque élément est pertinent, mais la technique du *sub-plot* a aussi l'avantage de donner au récit une cohérence interne plus poussée.

Face à face

Le champ/contre-champ est une figure classique : d'abord on montre un groupe de personnages, puis on s'attarde sur les autres personnages, en face, qui les regardent. Disposées côte à côte, les deux cases sont aussitôt identifiées par le lecteur comme une continuité. Il comprend que les protagonistes se font face. Le changement de scène renforce la cohésion de l'ensemble, grâce à l'intercase au milieu.

La BD est peut-être l'art de l'ellipse, mais il faut tout de même donner à voir au public. Ce n'est pas à lui de tout faire !

Faisons le point

Une BD forme une chaîne, dont chaque case est un maillon, qui raconte une histoire dans une séquence. Le lecteur reconstitue ce qui n'est pas montré, et complète l'aventure par un jeu subtil d'interprétation : sa compréhension de l'histoire et le « collage des morceaux » seront facilités si ce qui est montré dans les cases est clair et précis. C'est donc à vous de sélectionner les bonnes images et de les représenter de la manière la plus limpide qui soit.

Dans l'*manga* y a des bulles !

La narration *manga* est nettement plus décompressée que celle de la BD franco-belge. Ceci est dû pour l'essentiel au fait que les *mangakas* disposent de plus de place pour raconter leurs histoires, qui s'étalent souvent en de nombreux épisodes d'une trentaine ou d'une quarantaine de pages chacun. Des actions comme un coup de poing, une fusillade ou un échange de regards sont traitées en davantage de cases, en des séquences nettement plus décomposées. L'influence du *manga* sur la narration occidentale se fait sentir depuis quelques années, et enrichit la manière de raconter.

Plus ou moins ?

Cette nouvelle influence apporte son lot de questions, tant techniques que stylistiques. De fait, on obtient des effets différents suivant que l'on décompose une action définie (un personnage donne une claque, tire dans un ballon de foot, reçoit une enclume sur la tête, etc.) en de nombreuses cases ou qu'on la synthétise en deux cases emblématiques.

Pensez en tant que scénariste (« comment puis-je raconter cette histoire de manière à la fois efficace, rapide et compréhensible ? »), mais aussi en tant que dessinateur (« quelles sont les cases qui auront le plus d'effet ? Si je dessine une case de plus dans la séquence, est-ce que je gagne en lisibilité ? »).

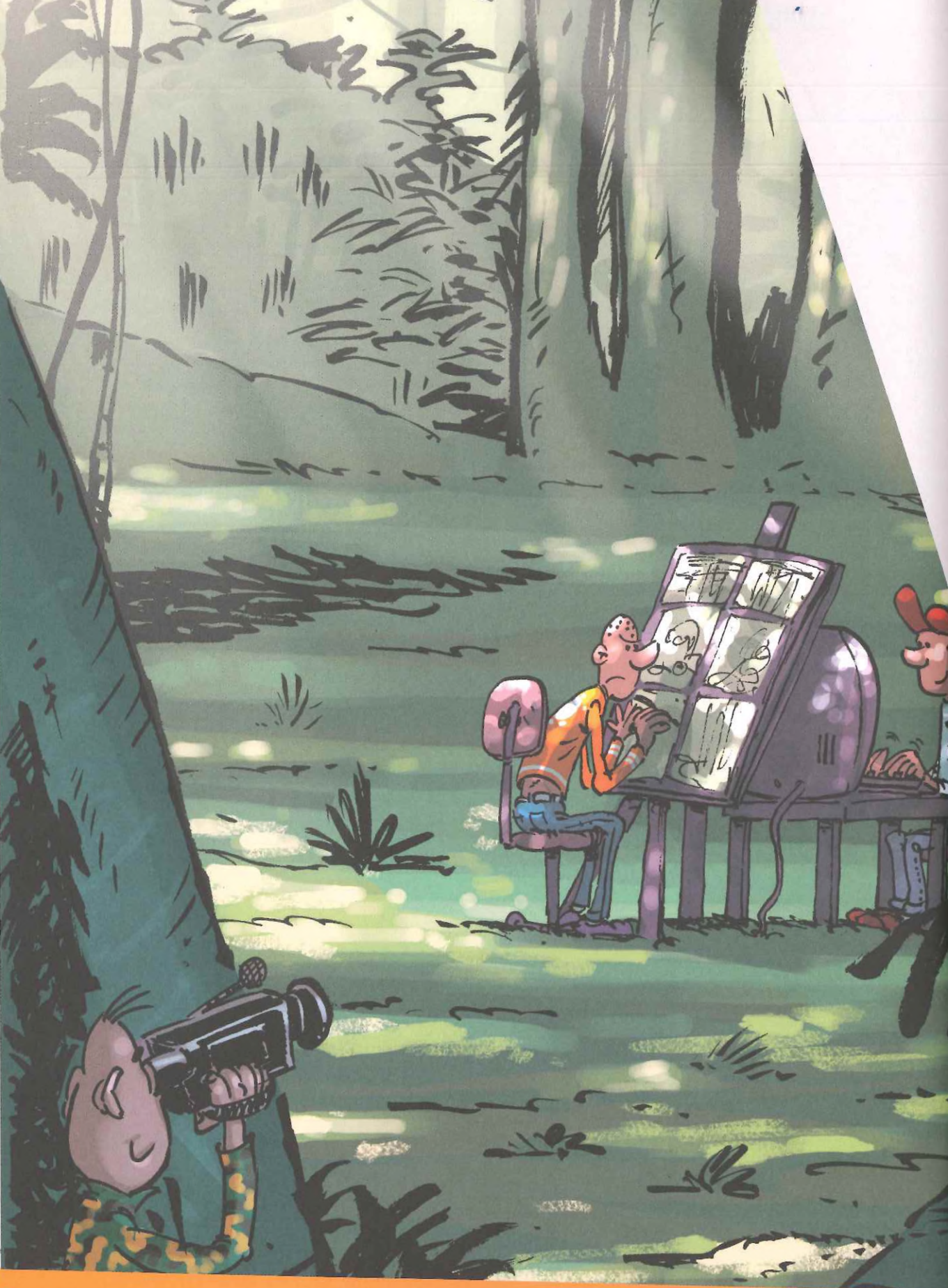
Vous n'êtes pas dans un processus détaché des autres étapes du travail. Dessinateur, vous êtes encore storyboardeur, et encore scénariste. Vous pouvez donc retoucher le script ou le transformer si une nouvelle idée, meilleure, vous vient.

Format franco-belge

Sur le marché français, l'album de 46 pages cartonné couleur reste dominant, même si de nombreux éditeurs cherchent, en ce début de siècle, de nouvelles formules. Raconter une histoire en 46 pages implique d'enchaîner les événements de manière assez dense. La décompression au sens japonais du terme n'est guère possible, sinon au risque de diluer l'intrigue et donc l'intérêt du lecteur (qui ne se contentera pas toujours de belles images et de jolis dessins).

En revanche, les styles évoluant autant que les modes, libre à vous de réfléchir à la manière dont vous allez mettre en scène telle ou telle séance. Un tir de foot en quatre cases est aussi valable, en tant que tel, qu'en deux cases. La dernière justification sera celle de la narration, et surtout de l'effet sur le lecteur. Étaler l'action sur quatre cases pourra renforcer le suspense, la concentrer en deux cases permet de restituer la rapidité des événements.

Là encore, posez-vous cette question essentielle : « comment va réagir le lecteur ? » Mettez-vous à sa place et essayez de regarder la séquence avec le regard de quelqu'un qui la découvre. Puis jugez-en la portée et le sens.



8 Les planches d'une BD en direct !

Passer à l'étape du dessin constitue le tournant essentiel de la réalisation d'une BD. Une étape déterminante qui donnera son allure presque définitive au récit.

En toute logique, le bédéaste commence à dessiner sur sa planche quand il a trouvé toutes les solutions à ses interrogations, après être passé par l'étape du storyboard...

Dessin, études, détails

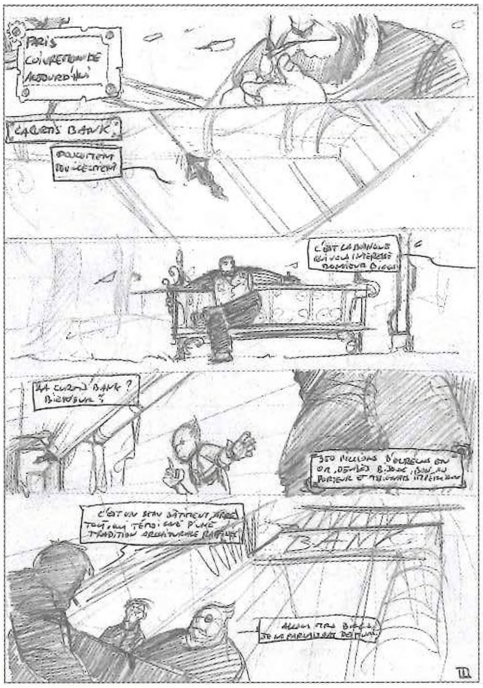
Studieux !
Geyser se penche avec attention sur son travail !

Avant de vous lancer dans le dessin fini, avec tous les détails et toutes les informations qui figureront sur la planche, assurez-vous que vous avez abordé toutes les difficultés de la narration lors de l'étape du storyboard. Nous disons bien « abordé », pas obligatoirement « résolu ». En effet, le storyboard est l'étape durant laquelle vous essayez de traduire en dessins ce que le script vous dit. Vous proposez des solutions, des approches, des interprétations. Ces interprétations ne sont peut-être pas toujours les meilleures, ni même les seules. Il y a toujours plusieurs manières de rendre en BD ce qu'un script suggère.

Sauter le pas

Le passage du storyboard au dessin est l'occasion de vérifier que les solutions que vous avez proposées sont toujours aussi valides, ou d'apporter des variantes dans le traitement de l'histoire. Quand le scénariste apporte le storyboard, les changements s'accompagnent de discussions qui passent en revue les deux interprétations, celle du dessinateur et celle du scénariste. Le dessinateur allant passer du temps sur les idées du scénariste, la confrontation des deux opinions ne peut que générer de nouvelles idées, souvent meilleures. Ne vous interdisez pas d'apporter des modifications : le storyboard n'est pas gravé dans le marbre.

Première modification
Sur le storyboard de la première planche de *Cuivremonde*, Geyser avait proposé certains cadrages, modifiés au moment du dessin.



Les modifications interviennent souvent dans le traitement du détail : on rajoute telle fenêtre, on déplace telle ombre, on inverse deux buissons. Ce sont des modifications d'ordre esthétique, qui jouent sur l'harmonie de l'image mais qui n'ont pas toujours de réelle fonction narrative.

Changement de cadrage

Les changements les plus évidents interviennent souvent sur les cadrages. Entre le storyboard et le dessin, le bédéaste a décidé de bouger la caméra. Prenons par exemple la case 3 de la première page. Dans le storyboard, Geyser avait placé le personnage sur le banc au centre de l'image, sans réelle mise en scène. L'image était forte, puisqu'elle se situait au centre de la page, et permettait de s'arrêter sur ce personnage qui semblait plus énigmatique qu'autre chose. Son caractère placide contrastait avec le dynamisme des autres cases. Le lecteur se posait alors des questions.

Répartition
Le storyboard permet de définir la taille et l'emplacement de chacune des cases. Mais l'étape du dessin détermine comment elles s'articulent entre elles (juxtaposées, superposées…).

La nouvelle version (p. 83), qui montre un cadrage en perspective, permet de mieux situer le décor extérieur, et donc de fonctionner en binôme avec la case précédente, qui présente un décor intérieur. De plus, le fait d'avoir mis en perspective le personnage sur le banc permet de placer la case dans une logique dynamique. Elle s'inscrit dès lors dans l'ensemble de la planche, où toutes les cases présentent des angles marqués et des perspectives appuyées. Geyser a donc décidé de jouer la carte de la cohérence et de l'effet de style récurrent.

Hiérarchie

Parfois, ce n'est pas tant la composition interne de la case que l'agencement des cases entre elles qui importe. Dans la planche 4 (ci-contre), Geyser a réalisé un storyboard où les quatre cases sont juxtaposées. Mais, passé au dessin, il a décidé d'incruster les cases 2 et 3 dans la première case, la plus grande (p. 86). Cela crée un rapport de profondeur, et permet de rééquilibrer l'ensemble des cases 2, 3 et 4.

Notons aussi que la perspective de la case 3 a été légèrement modifiée. Le chemin parcouru par le personnage attire le regard du lecteur vers l'emplacement des bulles plus que vers la case suivante. C'est très discret, mais efficace.

Mise en scène

Les changements de cadrage s'accompagnent souvent de changements d'attitude des personnages. C'est là que vous intervenez en tant que metteur en scène : non seulement vous cadrez vos personnages, mais vous guidez aussi leur façon de « jouer ». Par exemple, dans la case 5 de la dernière planche, Geyser a décidé de placer sa caméra au ras du sol, dans un angle de contre-plongée assez spectaculaire (p. 88). Il en a profité aussi pour accentuer l'attitude du personnage, désormais plus outrée, plus maniérée.

De même, dans la planche 5, il a décidé de donner une autre attitude, moins expressive, à son personnage (p. 87). Ce dernier, dans une position d'attente assise, laisse en quelque sorte parler le décor : changer l'attitude d'un personnage, c'est changer la manière de raconter l'histoire.

Le degré de précision du dessin dépend aussi de la suite du processus de création : encrage ou pas encrage, travail en équipe ou en solo…

Préparation pour le travail de l'encrage

Le dessin est une étape importante, puisqu'il s'agit de la première concrétisation de l'histoire telle qu'elle sera racontée au lecteur. Mais ce n'est que le squelette de l'image qu'il aura sous les yeux. À moins que le bédéaste ne publie ses pages sous forme de crayonnés, sans encrage, ni bulles ni couleurs, ce qu'il dessine servira en gros d'ossature aux différentes étapes que sont l'encrage, le lettrage et la colorisation. D'une certaine manière, le dessinateur est en train de fabriquer un mannequin sur lequel des vêtements seront posés. C'est donc une étape essentielle, qui doit apporter aux intervenants suivants (le bédéaste lui-même, ou quelqu'un d'autre) toutes les informations nécessaires pour qu'ils puissent finaliser les pages.

Silhouettes

Sur le storyboard (par exemple, sur cette page 2 de *Cuivremonde*), Geyser s'accorde une grande liberté pour détailler au moment du dessin. Les masses et les volumes sont donc ici purement indicatifs. Les choix déterminants interviendront plus tard.

Bleu ou gris ?

On peut se demander pourquoi un dessinateur choisit de traiter son crayonné au crayon inactinique bleu ou au crayon à papier classique. La réponse tient parfois en un raisonnement simple : si le bédéaste ne se charge pas lui-même de la finition et de l'encrage, il fournira des crayonnés différents en fonction des exigences techniques de l'encreur.

Le bleu permet de gagner du temps au moment de l'encrage : on ne gomme pas, et si on scanne en bitmap, l'ordinateur interprète les traits bleus comme du blanc. Mais le bleu inactinique se gomme plus difficilement : il faut avoir la main sûre.

Le crayon à papier permet plus de retouches, mais il oblige à gommer entre l'encrage et la numérisation pour la colorisation. Si la gomme est trop abrasive, elle retire une partie de l'encre, ce qui implique de tout retoucher ensuite, soit à la main, soit par informatique.

Bref, chaque outil a ses avantages et ses inconvénients. À vous de choisir. Si vous travaillez en équipe, par exemple avec un encreur, un lettreur et un coloriste, qui interviendront sur la planche à votre suite, discutez précisément de ces questions méthodologiques. Vous serez peut-être amené

Paroles, paroles, paroles...
En revanche, le storyboard contient déjà les bulles, tracées rapidement afin d'en étudier l'encombrement.

à affiner votre façon de travailler, de manière à faciliter celle de vos partenaires.

Plus ou moins de détails

On notera que la première planche (p. 83), dessinée au bleu, semble moins détaillée que les suivantes, dessinées au crayon à papier traditionnel. Là encore, l'explication est toute simple.

Au départ, Geyser pensait confier l'encrage à quelqu'un d'autre, histoire d'expérimenter le travail en équipe. Il a donc fourni une planche selon sa méthode habituelle à Sylvain Delzant, l'illustrateur de ce manuel. Dans la discussion, il s'est avéré que la quantité de détails (notamment les architectures et les façades) dessinés sur la planche n'était pas assez grande. L'ensemble n'était pas assez précis pour Sylvain, qui demandait plus de finitions afin de bien respecter le travail du dessinateur.

Ce souci de fidélité au style du bédéaste a demandé à Geyser de fournir des crayonnés plus poussés. Dès lors, il a commencé à détailler, plus d'ailleurs qu'il ne le fait d'habitude lui-même. Si bien que les pages de *Cuivremonde* présentent la particularité de se situer entre ce que Geyser dessine pour lui-même et ce qu'il dessine quand il travaille avec un encreur.

Seul ou en équipe

Quand il travaille seul, Geyser laisse une grande part à l'improvisation durant les différentes étapes de la réalisation. Par exemple, il s'accorde une certaine marge pour ajouter des détails et interpréter des structures au moment où il passe à l'encrage. De même, certains arrière-plans seront fignolés au crayon à papier lors des finitions, mais pas avant.

En revanche, quand il dessine pour quelqu'un d'autre, Geyser essaie de pousser plus avant le souci du détail. Il cisèle même les arrière-plans, afin d'offrir à son encreur ou son coloriste un maximum de prises sur lesquelles exercer leurs talents.

Là encore, la méthode varie selon la manière dont les étapes suivantes seront organisées. Gagner du temps, c'est bien, mais ne bâclez pas votre travail, pensez à la suite des opérations. Construire une méthodologie, c'est également penser aux autres maillons de la chaîne !

Les informations contenues dans le storyboard doivent vous guider, pas seulement vous donner l'occasion de changer des détails. Exemple choisi, puis démonstration…

Les planches crayonnées de *Cuivremonde*

Autant que faire se peut, procédez aux changements au stade du storyboard. Il est dommage de perdre du temps et de l'énergie à les effectuer au moment du dessin. Laissez reposer votre storyboard et regardez-le après quelques jours : les détails qui clochent vous sauteront aux yeux, et vous pourrez réaliser une seconde version du storyboard qui vous servira de patron pour les planches.

Bonne version

Il se peut aussi que votre storyboard n'appelle aucun changement : la plupart des dessinateurs espèrent toucher au but dès le premier essai. Ça n'arrive pas souvent, mais parfois les essais storyboardés sont les bons.

C'est le cas des storyboards des pages 3 et 5 de *Cuivremonde*, qui ne demandent que peu de changements, pour l'essentiel purement cosmétiques. Le découpage est approuvé, le montage de la page est efficace : il ne reste plus qu'à dessiner et finaliser la séquence.

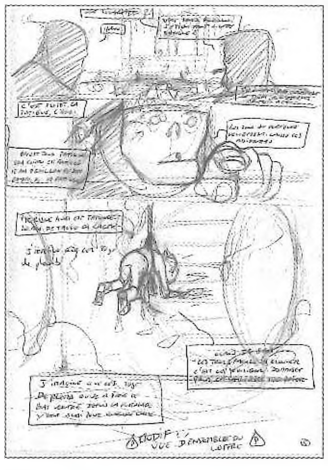
On passe aux choses sérieuses…

Geyser aborde donc les pages 3 et 5 en toute sérénité, reportant sur sa planche les informations qu'il avait disposées sur le storyboard. Il se contente de mieux détailler les personnages, de fignoler les décors, de bien tracer les bords de cases et les détails de présentation. Mais pour l'essentiel, ces pages restent telles qu'elles avaient été envisagées au départ.

La gestuelle des personnages est plus détaillée, aussi. Sur un storyboard, vous placez des silhouettes, vous décrivez sommairement une attitude, et vous disposez quelques ombres afin d'étudier la lumière de la scène. Quand vous passez au dessin de la planche, n'hésitez pas à bouger votre personnage : un sourcil relevé, un bras baissé, une attitude différente, tout cela peut se préciser sans remettre en question l'équilibre de la page.

C'est dans des moments pareils que vous saisissez l'importance du travail de storyboard en amont, qui vous a permis de préparer le terrain. Le storyboardeur est en quelque sorte l'éclaireur du dessinateur.

« Pareil, pas mieux ! »
Sur cette planche 3, Geyser a suivi ses propres indications. Peu de changements, comme on le verra dans la version finalisée (p. 85).



Bouge ton corps
En revanche, sur la planche 5, s'il a suivi de près l'ordonnancement des cases, il a changé l'attitude du personnage. Cela permet de composer la case différemment et de faire agir le personnage d'une manière plus vivante.

Planche 1

Chaque planche de ***Cuivremonde*** est réalisée en tenant compte des recherches effectuées lors de la réalisation du storyboard.

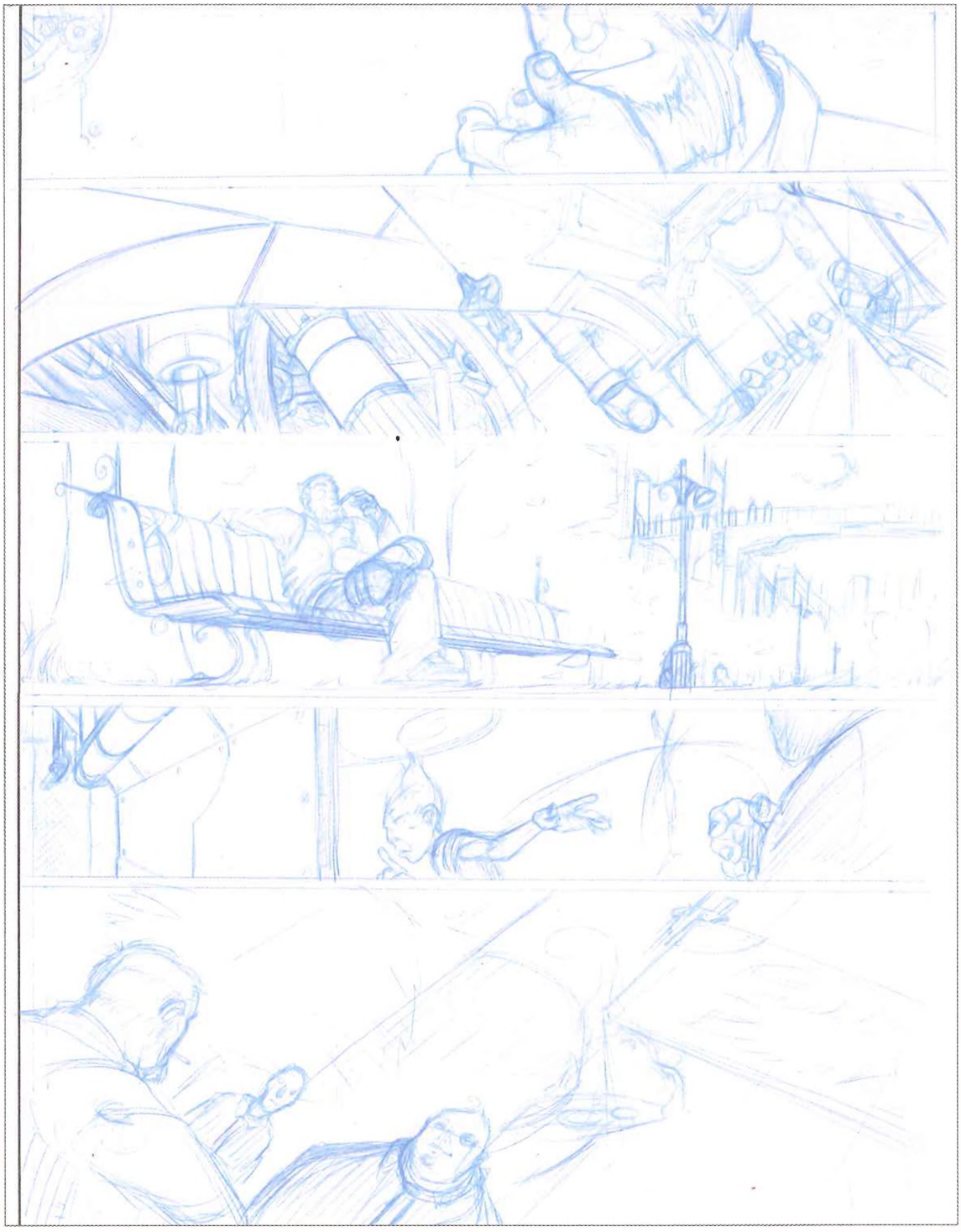


Planche 2

Plus le storyboard est poussé, plus Geyser est en mesure de travailler avec précision. Un travail sérieux facilite l'étape du dessin.

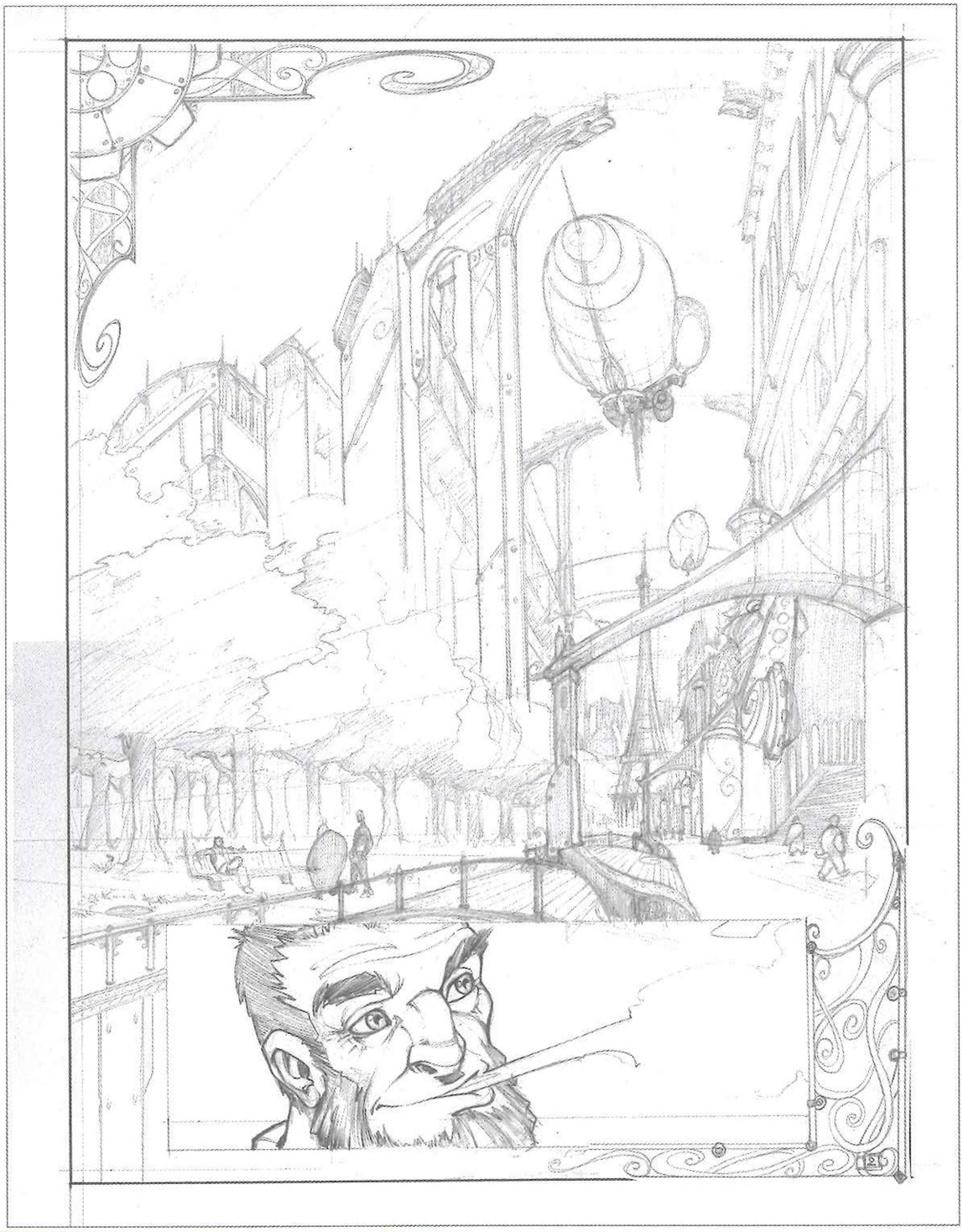


Planche 3

Dans les planches de ***Cuivremonde***, contrairement à ce qu'il fait sur *Omnopolis*, Geyser a décidé de ne pas tracer les bulles et les récitatifs. Il le fera plus tard, sur informatique, en utilisant Photoshop.

Planche 4

Ce niveau de détail des crayonnés permet un encrage précis.
De même, la colorisation, qu'elle soit informatique ou traditionnelle, dispose dès lors d'une bonne base.

Planche 5

Un crayonné doit être précis, non seulement dans les détails,
mais aussi dans le rendu des matières et les épaisseurs des traits de contour.
Même si vous travaillez sans encrage, l'œil du lecteur a besoin de ces pleins
et de ces déliés pour bien différencier les plans dans l'image.

Planche 6

Travaillez aussi les noirs, ne vous reposez pas sur l'encrage pour placer vos aplats.
Vous avez besoin de les visualiser, surtout si vous êtes débutant. Repassez toutes vos surfaces noires : si elles sont fausses, l'erreur vous apparaîtra de manière d'autant plus flagrante.

Conclusion

Voilà, vous avez vos planches, votre histoire est dessinée. Si vous êtes parvenu à cette page, c'est que votre travail de dessinateur se passe à merveille. Bienvenue dans le monde fou fou fou des bédéastes ! L'aventure ne fait que commencer...

Première ligne

Un dessinateur de BD fournit un travail qui est vu de tous, qui attire l'attention... et les critiques. Le dessinateur est, de l'équipe artistique, celui dont le travail frappe l'imagination en premier et reste le plus longtemps dans les souvenirs. Ce n'est pas pour vous mettre la pression, mais si vous avez décidé de faire de votre crayon l'outil de votre carrière, c'est le regard des autres qu'il vous faudra affronter assez souvent, chez les libraires, sur les salons, durant les dédicaces.

Certes, nous l'avons déjà dit en d'autres occasions, le travail du scénariste demeure essentiel. Le scénariste écrit les péripéties et définit les caractères des personnages, autant de détails dont se souviennent les lecteurs qui emportent avec eux les traces d'une lecture enjouée, pleine de dialogues et d'anecdotes. Cependant, le rôle et la force du dessinateur tiennent au fait qu'il attire le regard des nouveaux lecteurs. Sur ses épaules pèse une grande responsabilité, puisque c'est son dessin qui séduit, ou non, l'amateur qui entre dans une librairie.

Vaches maigres

N'allez pas croire que la gloire et la célébrité que nous vous promettons vous dispenseront d'efforts et de longues années de travail ! Le métier de bédéaste demande du temps, de l'abnégation, et la capacité de refaire le boulot plusieurs fois, jusqu'à ce que le travail soit satisfaisant. C'est long et difficile.

Nous n'avons pas insisté, dans cet ouvrage, sur les nombreuses pages faites et refaites, les nombreuses versions d'une même séquence, qui nécessitent adaptation, réfection et changements. Nous sommes partis du principe que le storyboard vous aidera à trouver la meilleure manière de raconter une histoire, et que les modifications seront faites à ce moment-là. Cependant, vous n'êtes pas à l'abri d'une baisse de régime, ou d'un responsable éditorial tyrannique expert dans l'art de débusquer les dessins ratés. Ni de la bonne idée qui arrive au dernier moment, et vous oblige à tout changer alors que la page est finie depuis dix minutes... Apprenez à refaire le travail, à dessiner plusieurs fois une page : c'est monnaie courante dans ce métier.

Toujours apprendre

Si vous avez encore des faiblesses en matière de dessin, nous n'avons plus qu'un seul conseil à vous donner : dessinez ! Dessinez tous les jours, dessinez des choses nouvelles, dessinez des choses difficiles. Dessinez, dessinez, dessinez !

Ensuite, montrez votre travail autour de vous. Écoutez les avis, surtout s'ils proviennent des autres membres de votre équipe. L'encreur, le lettreur et le coloriste travailleront avec vous sur la suite des événements, ils vous apporteront donc un avis riche et complémentaire qui ne pourra que vous faire progresser.

Glossaire

Ballon : voir Bulle.

Bandes (« quatre bandes » ou « trois bandes ») : subdivision de la planche de BD, et juxtaposition horizontale de cases. Traditionnellement, on définit la BD franco-belge comme « du quatre bandes », et les *comics* comme « du trois bandes ». Mais cette classification tend à disparaître, les planches franco-belges fonctionnant, depuis les années 1980, en trois bandes, et leur composition devenant de plus en plus variée.

Blanc intericonique : voir Intercase.

Bulle (ou phylactère) : terme le plus fréquemment utilisé pour désigner l'emplacement, en général arrondi et blanc, dans lequel s'inscrivent les paroles, dialogues et pensées des personnages. Les bulles ont traditionnellement plusieurs formes, pour distinguer les paroles verbalisées et les paroles pensées seulement. Le terme s'est étendu aux voix off et aux récitatifs, rendant la nomenclature un peu floue. « Bulle » désigne à la fois le contenant et le contenu. « Ballon » concerne plus fréquemment le contenu, et « phylactère » est le mot savant qui recouvre la même réalité.

Caption : voir Récitatif.

Cartouche : forme rectangulaire de « bulle » accueillant soit des commentaires et des didascalies (voir Récitatif), soit une voix off. Outre la forme, se distingue aussi parfois par la couleur.

Case : unité de base de la bande dessinée, souvent rectangulaire, dont la succession définit les séquences et donc la narration.

Colorisation : étape qui consiste en la mise en couleurs des planches noir et blanc, en vue de la publication. Le terme de « colorisation » est souvent utilisé pour désigner les méthodes modernes et l'utilisation de logiciels comme Photoshop, alors que « mise en couleurs » est plutôt consacré aux méthodes traditionnelles (gouache, acrylique...).

Comics : terme générique anglais désignant l'art séquentiel. Par exemple, la BD française est appelée *french comics*. Par extension, désigne également les artistes et les œuvres qui s'inspirent de la production américaine. Le terme est passé dans la langue française, mais, étonnamment, il a conservé son « s » final, même s'il est souvent employé au singulier. On dit, par exemple : « ***Superman***, c'est du *comics* de super-héros ».

Comic strip : terme américain désignant à l'origine les bandes dessinées publiées dans les journaux. Le mot *comic* se rattache aux origines de la BD américaine, au départ orientée vers l'humour (d'où le terme de *funnies*, une autre de ses désignations originelles). Le mot *strip* désigne la forme de bande que prend la succession de quelques cases constituant un épisode.

Crayonné : étape du dessin après le storyboard, quand l'artiste finalise la planche avant de passer à l'encrage.

Décompression : traduction littérale d'un mot américain qui désigne une nouvelle écriture développée à la fin des années 1990 par Warren Ellis sur ***StormWatch*** et ***Authority***, où il a développé un nouveau rythme pour raconter des histoires. Les planches y sont constituées de deux ou trois grandes cases, les dialogues réduits à leur plus simple expression, les scènes d'action traitées sans onomatopées. En revanche, les scènes intimistes et les séquences d'exposition sont découpées en plusieurs cases, ce qui permet d'insister sur les travellings ou de rendre des effets de ralenti. Beaucoup de ces techniques sont empruntées aux *mangas*. L'influence des *mangas* sur la décompression se fait sentir chez Jean-David Morvan (***Mecha***) ou Enki Bilal (***Rendez-vous à Paris***). La raison invoquée est la volonté de mettre le dessin en valeur. Mais cela se fait souvent au détriment de l'aspect textuel du récit.

Encrage : étape du dessin qui consiste à passer à l'encre la page crayonnée, avant la colorisation. L'encrage n'est plus de nos jours une étape obligatoire, de nombreux auteurs utilisant, grâce aux techniques de numérisation de plus en plus performantes, une version très contrastée de leurs crayonnés pour la mise en couleurs...

Franco-belge : désignation de la production francophone, généralisée à partir des grands courants principaux, représentés par les sommaires des journaux ***Tintin*** et ***Spirou***. Aujourd'hui, ce terme désigne globalement l'entière production *mainstream* de langue française, si ce n'est quelques productions marginales.

Gag (« Un gag par page ») : récit d'humour en une bande ou une page, avec une chute amusante à la dernière case. Les albums contenant 46 gags en une page (sur le modèle de ***Gaston Lagaffe*** ou ***Boule & Bill***) sont une spécificité franco-belge.

Idéogramme : signe auxiliaire qui accompagne la narration et s'intègre au dessin. Troisième registre linguistique, en plus du texte et de l'image.

Inactinique : se dit d'une couleur sans effet sur certaines émulsions utilisées en photogravure (le bleu des documents d'exécution n'apparaît pas sur les films de noir), ainsi que des éclairages de labo qui n'impressionnent pas les surfaces sensibles. S'applique à certains crayons utilisés durant l'étape de composition des cases ou de crayonné poussé.

Intercase (ou blanc intericonique) : espace séparant les cases, et impliquant un hiatus temporel, des instants passés sous silence, un non-dit. La succession des cases

et des intercases définit l'art séquentiel qu'est la BD. À noter que, parfois, l'intercase n'est constitué que d'un seul trait séparant deux images. Dans ce cas, il n'y a plus d'espace blanc : le terme d'« intercase » est donc préférable à celui de « blanc intericonique ».

Lettrage : étape consistant à placer sur la planche les bulles, récitatifs et onomatopées, ainsi que leur contenu. Le lettrage intervient après le dessin, mais avant la couleur. Le lettrage traditionnel peut s'effectuer avant (directement sur l'original) ou après (par collage) l'encrage. Le lettrage informatique intervient sur la page terminée, si le lettreur utilise Photoshop. Il s'agit alors de la dernière étape. S'il utilise X-Press, un logiciel de montage, il se sert de la page crayonnée comme d'un canevas, afin de placer les bulles et les onomatopées. Ensuite, il lui suffit de remplacer le fichier du crayonné par un fichier de page terminée pour obtenir la séquence lettrée et définitive.

Manga : BD de provenance japonaise, souvent publiée en noir et blanc. Par extension, désigne également les artistes et les œuvres qui s'inspirent de la production japonaise.

Maquette : en typographie, composition type avec structure et mise en page spécifique, utilisée comme base pour les mises en page. Il s'agit de l'art de préparer et de mettre en valeur un ensemble de textes et d'illustrations dans une page de livre ou de magazine.

One-shot : terme américain désignant une histoire, souvent reliée à un univers plus vaste, se lisant en un seul volume. Ce terme a été récupéré dans l'édition franco-belge pour désigner des albums qui se lisent indépendamment de la continuité d'une série, ou sans qu'il soit nécessaire de lire les autres volumes de la série pour comprendre.

Onomatopée : mot traduisant un son. L'onomatopée fait partie de l'identité graphique de la planche.

Phylactère : voir Bulle.

Pleine page (ou *splash-page*) : dessin unique occupant toute la planche. Le terme de « splash page » est un américanisme assez usité en France.

Plot : première étape dans la rédaction d'un BD américaine, l'intrigue. Un *plot* n'est pas détaillé, c'est en général un texte court qui résume l'action de l'épisode.

Récitatif : bulle sans queue, non rattachée à un personnage. Il s'agit souvent de la voix du narrateur omniscient, mais parfois aussi de la voix off du personnage principal, parlant à la première personne du singulier, comme dans les romans noirs. D'ordinaire, les récitatifs sont rectangulaires, disposés en haut à gauche de la case, et d'une couleur différente.

Script : dans le jargon des *comics*, version élaborée du *plot*, avec la description des cases et la présence des dialogues, fournie au dessinateur.

Séquence : ensemble de cases ou de pages articulé autour d'une unité d'action. Une séquence commence et finit avec l'arrivée ou le départ des protagonistes, et la rupture narrative annonçant la séquence suivante.

Spin-off : terme américain désignant les séries dérivées issues d'une série à succès.

Splash-page : voir Pleine page.

Storyboard : étape de la création d'une bande dessinée qui consiste à poser, en quelques traits, la disposition de la page, le montage des cases, les silhouettes, les ombres et l'emplacement des bulles. Assez souvent, le storyboard est réalisé dans un format plus petit que la planche, voire plus petit que la page publiée.

Sub-plot : terme américain désignant les sous-intrigues, ou intrigues secondaires, qui n'auront des conséquences que plus tard. Par exemple, la silhouette noire d'un personnage derrière l'arbre, qui s'avérera, dans un épisode suivant, celle du méchant que l'on croyait mort.

Trait de mouvement : tracé qui accompagne les mouvements des personnages ou des véhicules, décrivant leur parcours dans la case. La forme et la qualité du trait (hésitant, tremblant...) donnent une indication du mouvement.

Trait de vitesse : tracé qui accompagne les mouvements des personnages ou des véhicules, et dont le nombre indique la vitesse ; plus ils sont nombreux, plus l'objet se déplace rapidement.

Uchronie : mot forgé sur le modèle d'utopie (qui n'est d'aucun endroit). Il s'agit d'un récit qui n'est d'aucune époque, donc d'un récit parlant d'époques qui n'ont pas existé, mais qui auraient pu être. Les uchronies, dans la littérature fantastique ou de science-fiction, sont des réécritures de l'Histoire. Par exemple, le roman *Fatherland*, de Robert Harris, qui raconte une enquête policière dans une Europe où les nazis ont gagné la Seconde Guerre mondiale, est une uchronie. Selon les périodes et les enjeux concernés, certaines uchronies appartiennent à des sous-genres précisément définis, parmi lesquels le *steampunk*, qui décrit des révolutions industrielles du XIX^e^ siècle où apparaissent des ordinateurs fonctionnant à la vapeur. Le *steampunk* est un genre très en vogue dans la littérature (***Seule la Lune le sait***, de Johan Héliot, ou ***La Ligue des héros***, de Xavier Mauméjean) et la BD (***Hauteville House***, de Duval et Gioux, ***Empire***, de Pécau et Kordey, ou ***Robur***, de Lofficier et Formosa...) de science-fiction françaises.

Voix off : technique narrative, très usitée dans les films noirs, visant à faire entendre (ou lire) les pensées intimes d'un personnage. En BD, la voix off se matérialise dans de petits récitatifs rectangulaires, qui se distinguent par leur couleur.

Bibliographie

Théorie générale et analyse

Autour de la bande dessinée

Baron-Carvais Annie, *La Bande dessinée*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? » n° 2212, 1re éd. 1985, rééd. 2007.

Benayoun Robert, *Vroom Tchac Zowie : le ballon dans la bande dessinée*, Paris, Balland, 1976.

Blanchard Gérard, *La Bande dessinée*, Verviers, Marabout Université, Gérard & Co., 1969.

Blancou Daniel, *Manga, origines, codes et influences*, L'Iconograf/CRDP d'Alsace, 2006.

Bonifay P., Peirani-Vignes V. et **Béhé J.**, *Le Scénario de bande dessinée*, L'Iconograf/CRDP d'Alsace, 2005.

Couperie, Destefanis, François, Horn, Moliterni et **Gassiot-Tabalot**, *Bande dessinée et figuration narrative*, Paris, musée des Arts décoratifs/palais du Louvre, SERG, 1967.

David Peter, *Writing for comics with Peter David*, Cincinnati, Ohio, Impact, 2006.

Eisner Will, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, 1985.

Eisner Will, *Graphic Storytelling & Visual Narrative*, Poorhouse Press, 1996.

Fauche, Tessier, Jansem et **Bercovici**, « Le Secret d'une bulle en plus », *Une bulle en plus*, septembre 2005.

Fauche, Adam, Jansem et **Franc**, « À la recherche de la communication », *Une bulle en plus*, septembre 2005.

Fauche, Adam et **Saive**, « À la recherche de la communication », *Une bulle en plus*, septembre 2005.

Fresnault-Deruelle Pierre, *La Chambre à bulles*, Paris, 10/18, UGE, 1977.

Fresnault-Deruelle Pierre, *La BD, essai d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette-Littérature, 1972.

Fresnault-Deruelle Pierre, *Dessins et bulles*, Paris, Bordas, 1972.

Fresnault-Deruelle Pierre, *Discours et récit par la bande*, Paris, Hachette, 1977.

Groensteen Thierry, *La Bande dessinée depuis 1975*, Paris, MA Éditions, coll. « Le monde de... », 1985.

Jennequin Jean-Paul, *Histoire du comic-book, tome I : Des origines à 1954*, Paris, Vertige Graphic, 2002.

Lacassin Francis, *Pour un 9e art*, Paris, 10/18, UGE, 1971.

McCloud Scott, *L'Art invisible*, Éditions Delcourt, 2007.

McCloud Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Vertige Graphic, 2002.

McCloud Scott, *Faire de la bande dessinée*, Éditions Delcourt, 2007.

Meynet Félix, *À l'ombre du Roc d'Enfer*, entretiens avec Pascal Roman, Horizon BD, 2001.

Michel Pierre, *La Bande dessinée*, Paris, Larousse, coll. « Idéologie et société », 1976.

Peeters Benoît, *Case, planche, récit (comment lire une bande dessinée)*, Paris, Casterman, 1991.

Peeters Benoît, *La Bande dessinée*, coll. « Dominos », Paris, Flammarion, 1993.

Pomier Frédéric, *Comment lire la bande dessinée ?*, Paris, Klincksieck, 2005.

Quillien Christophe, *Fête de la BD, faites de la BD !*, SNE - Fête de la BD, 2006.

Sadoul Jacques, *93 ans de BD*, Paris, J'ai Lu, 1989.

Steranko James, *The Steranko History of Comics*, Supergraphics, vol. I, 1970, vol. II, 1972.

Tillon Fabien, *Culture manga*, Nouveau Monde Éditions, 2006.

Pédagogie et exercices

Bouchard Gilbert, *La Bande dessinée c'est facile*, Glénat/CRDP Académie de Grenoble, 2006.

Collectif, *Apprendre à dessiner les super-héros, les bases de la technique, vol. I*, Delcourt, coll. « Contrebande », 2006.

Collectif, *Apprendre à dessiner les super-héros, narration et techniques avancées*, vol. II, Delcourt, coll. « Contrebande », 2007.

Duc, *L'Art de la BD, tome I : Du scénario à la réalisation*, Glénat, 1982.

Duc, *L'Art de la BD, tome II : La technique du dessin*, Glénat, 1re éd. 1983, rééd. 1990.

Lee Stan et **Buscema John**, *How to Draw Comics the Marvel Way*, Simon & Shuster, 1978.

Pouzargues Franck, *La BD de case en classe : « L'Aîné des soupetard »*, CNDP/Dargaud, 2000.

Pouzargues Franck, *La BD de case en classe : « Les Contes de Grimm »*, CNDP/SCÉREM, 2002.

Toriyama Akira, *L'Apprenti mangaka*, Glénat, 1997.

Image

Debray Régis, *Vie et mort de l'image : une histoire du regard en Occident*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1995.

Deleuze Gilles, *L'Image-mouvement et l'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit, 1983.

Kandinsky Wassily, *Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier*, Paris, Gallimard, coll. « Folio essais », 1988.

Presse critique

Bouyer Sylvain, « Du visuel au sonore », *Les Cahiers de la BD*, n° 61, janvier-février 1985.

Bouyer Sylvain, « Il n'y a pas de spécificité au numéro que vous avez demandé », *Les Cahiers de la BD*, n° 72, novembre-décembre 1986.

Chavanne Renaud, « Un compositeur nommé Jacobs : Edgar P. Jacobs et le secret de l'explosion », *Bananas*, n° 1, printemps 2006.

Genette Gérard, « L'envers des signes », in *Figures I*, Paris, Points Seuil 74, 1969.

Groensteen Thierry, « L'introuvable spécificité », *Les Cahiers de la BD*, n° 70, juillet-août 1986.

Groensteen Thierry, « Le vertige infini », *Les Cahiers de la BD*, n° 73, janvier-février 1987.

Groensteen Thierry, « *Watchmen* ou les Gardiens », *Les Cahiers de la BD*, n° 79, janvier 1988.

Groensteen Thierry, « Inventaire des singularités », *Cinémaction*, HS « Cinéma et BD », été 1990.

Guerrin Michel, « Les expériences de Walker Evans », *Le Monde des livres*, 10 décembre 1993.

Guerrin Michel, « Benetton s'affiche dans un musée contemporain », *Le Monde*, 17 février 1995.

Lainé Jean-Marc, « L'œuvre : *FF 352* », *Kamasutra-Cocaïne*, n° 3, juillet 1991.

Lainé Jean-Marc, « Byrne : la tactique en toc du tac au tac », *Kamasutra-Cocaïne*, n° 3, juillet 1991.

Menu Jean-Christophe, « L'art de tous les paradoxes », in *LABO*, Futuropolis, 1990.

Pasamonik Didier, « La BD, "potion magique" du cinéma ? », *Storyboard*, n° 2, hiver 2002-2003.

Renoux Jean-Philippe, « Howard Chaykin : Black Kiss », *Scarce*, n° 24, été 1990.

Roque Georges, « Voir la peinture par la bande », *Les Cahiers de la BD*, n° 70, juillet-août 1986.

Schwartz Barthélemy, « Une période de nuit : l'idéologie bédé », in *LABO*, Futuropolis, 1990.

Simonson Walt, interview dans *Scarce*, n° 39, printemps 1994.

Sites Internet

Actua BD : http://www.actuabd.com/

Alain Henriet : http://www.alainhenriet.com/

Auracan : http://www.auracan.com

Au gré des bulles : http://www.augredesbulles.net/forum

BD Central : http://www.bdcentral.com

BD Net : http://www.bdnet.com/

Bullimique : http://cyrollegt.free.fr/index.php

Café salé : http://www.cfsl.net/forum/

Coin BD : http://www.coinbd.com/

Concept Art : http://conceptart.org

La maison des auteurs de BD : http://www.mdabd.com/

1001 BD : http://www.1001bd.com

Oniric City : http://www.forumpimpf.net/index.php?f=51

La planque des coloristes :
http://lamprod.free.fr/forum/phpBB2/

Sceneario.com : http://www.sceneario.com/index.php

Superpouvoir : http://www.superpouvoir.com/

Tessa : http://slouiss.club.fr/index.html/tessa/tessa.html

Une bulle en plus :
http://www.unebulleenplus.fr/index.php

Œuvres

Albums

(dont des extraits sont publiés et commentés dans l'ouvrage)

Arleston Christophe et Tarquin Didier, *Lanfeust de Troy*, 8 volumes, Soleil, 1994-2000.

Bajram Denis, *Universal War One*, 6 volumes, Soleil, 2000-2006.

Baloo et Henriet Alain, *John Doe*, 3 volumes, Delcourt, 2000-2002.

Blondel Julien et Rouvin Anne, *AKAdemy*, 2 volumes, Delcourt, 2007.

Bourgeon François, *Les Passagers du vent*, 5 volumes, Glénat puis Casterman, 1980-1984.

Brunschwig Luc et Servain Stéphane, *L'Esprit de Warren*, 4 volumes, Delcourt, 1996-2005.

Callède Joël et Henriet Alain, *Damoclès*, 1 volume, Dupuis, « Repérages », 2007.

Cano Jean-Luc, Peru Olivier et Peru Stéphane, *Zak Blackhole*, 1 volume, Soleil, 2004.

Dorison Xavier et Bec Christophe, *Sanctuaire*, 3 volumes, Les Humanoïdes Associés, 2002-2004.

Félix Jérôme et Mallié Vincent, *L'Arche*, 3 volumes, Soleil, 2003-2005.

Gennaux Serge, *L'Homme aux phylactères*, Dargaud, 1987.

Hergé, *Le Crabe aux pinces d'or*, Casterman, 1re éd. 1941, 2007.

Hergé, *Tintin au Tibet*, Casterman, 1re éd. 1960, 2007.

Horrocks Dylan, *Hicksville*, L'Association, 2001.

Lainé Jean-Marc et Geyser, *Omnopolis*, 2 volumes, coll. « Angle Fantasy », Bamboo, 2006-2007.

Lamquet Chris, *Alvin Norge*, 5 volumes, Le Lombard, 2001-2005.

Lamquet Chris, *Io Memories*, Kana, 2007.

Lauffray Mathieu et Dorison Xavier, *Prophet*, tome I, Les Humanoïdes Associés, 2000.

Lauffray Mathieu, *Prophet*, tomes II et III, Les Humanoïdes Associés, 2003 et 2005.

Le Tendre Serge et Loisel Régis, *La Quête de l'oiseau du temps*, 5 volumes, Dargaud, 1983-1987.

Le Tendre Serge et Servain Stéphane, *L'Histoire de Siloë*, 2 volumes, Delcourt, 2000-2003.

Madden Matt, *99 exercices de style*, L'association/Oubapo, 2006.

Mitric Nicolas et Louis, *Tessa : agent intergalactique*, 4 volumes, Soleil, 2004-2007.

Peru Olivier et Peru Stéphane, *Shaman*, 3 volumes, Soleil, 2003-2005.

Richez Hervé et Dzialowski Jean-Jacques, *Groom Lake*, 2 volumes, coll. « Grand Angle », Bamboo, 2006-2007.

Robbins Frank, *Johnny Hazard*, Les Humanoïdes Associés, 1983.

Robbins Frank, *Johnny Hazard : Ciel d'enfer*, Gilou, 1984 ; *Johnny Hazard : Objectif danger*, Gilou 1986 ; *Johnny Hazard : Jeux mortels*, Gilou, 1986.

Sulpice Olivier et Jenfèvre Henri, *Les Gendarmes*, 8 volumes, Bamboo, 1998-2006.

Tourriol Edmond et EckyO, *Zeitnot*, tome I, « Ouverture », coll. « Shogun », Les Humanoïdes Associés, 2007.

Waid Mark et Kitson Barry, *Empire*, DC Comics, 2004.

Waid Mark et Kitson Barry, *Empire*, tome I, Semic, 2005.

Wood Wally, *Lunar Tunes*, Vanguard Productions, Somerset (États-Unis), 2005.

Périodiques

Lainé Jean-Marc et Dumas Patrick, *Le Cavalier maure*, *Pif-Gadget*, Pif-Gadget Éditions, 2005-2007.

Lainé Jean-Marc et Dzialowski Jean-Jacques, *Ozark*, *Fantask* nos 1 et 2 et *Mustang* n° 304, Éd. Semic, 2001-2002.

Lainé Jean-Marc et Fejzula Toni, *Spiro Anaconda*, spécial *Zembla*, Éd. Semic, 2000-2001.

Lainé Jean-Marc et Merati Luigi, *Dolores*, spécial *Rodéo*, Éd. Semic, 2000-2003.

Lainé Jean-Marc et Roux Stéphane, *Sibilla*, *Strangers* n° 4, Éd. Semic, 2004.

Lofficier Jean-Marc et Dzialowski Jean-Jacques, *Homicron*, « Collection LUG », Éd. Semic, 2002.

Nikolavitch Alex et Lainé Jean-Marc, *Gun Club*, spécial *Rodéo* n° 166, Éd. Semic, 2000.

Simonson Walt, *Fantastic Four* n° 354, *Nova* n° 175, Semic, 1992.

Qu'ils aient envoyé des fichiers, répondu aux questions, donné leur accord, ou simplement soutenu le projet par leur enthousiasme et leurs encouragements, tous ont participé à sa réalisation et ont permis qu'il soit mené à bien. Qu'ils en soient chaleureusement remerciés ici.

Remerciements et biographies

Marc Botta : ancien élève des Arts déco, Marc Botta est illustrateur de presse, travaillant pour des magazines et des revues. Ses incursions dans la bande dessinée, rares, se limitent à ses collaborations avec Alex Nikolavitch. Ensemble, ils ont réalisé *La Dernière Cigarette* chez La Cafetière, et préparent pour le même éditeur un récit d'espionnage se déroulant dans les années 1950.

Patrick Dumas : dessinateur de *Patrick Maudick* et de *Maître Berger*, chez Glénat, dans les années 1980, Patrick Dumas s'est consacré aux jeux vidéo pendant une bonne décennie avant de revenir à la BD au tournant du millénaire. Il a notamment réalisé *L'Œil de Shiva*, chez Semic, puis deux albums des aventures d'*Allan McBride*, chez JYB. Parallèlement, il dessine *Le Cavalier maure* en feuilleton dans *Pif-Gadget*. Il travaille actuellement sur une troisième aventure d'*Allan McBride*, ainsi que sur deux projets : un récit horrifique et un conte.

Jean-Jacques Dzialowski : influencé par les *comics* depuis son plus jeune âge, Jean-Jacques Dzialowski a fait ses débuts professionnels chez Semic, en réalisant des couvertures mettant en scène Blek ou Zembla, puis des aventures d'*Ozark*, *Zembla* ou *Homicron*. Aux États-Unis, il a dessiné *Nighthunter*, *Thunderbolts*, *Batman*, ou plus récemment *Whisper*, et participe à de nombreuses anthologies consacrées aux pirates, aux ninjas ou aux personnages de Lovecraft. En France, il dessine le thriller *Groom Lake*, dans la collection « Grand Angle » de Bamboo.

EckyO : de son vrai nom Ecky Oesjady, ce dessinateur indonésien de vingt-sept ans est diplômé en art et en design, et travaille comme illustrateur pour le magazine indonésien *Zigma*. Il a également illustré le jeu de *trading cards* « Vandaria Wars ». Enfin, il donne des cours de communication visuelle à l'université de Ciputra (Indonésie). Autodidacte, son sens de la BD lui est venu bien avant ses études. Son obsession est de devenir le meilleur *mangaka* possible. *Zeitnot* est sa première publication en dehors de son pays. Il sait jouer aux échecs, même s'il reconnaît que ce qu'il a le plus de mal à dessiner dans la série... sont les parties d'échecs !

Jérôme Félix : dessinateur et scénariste normand, il commence sa carrière dans différents fanzines et en animant des stands sur des festivals BD, notamment Saint-Malo. Apprenant vite, il se consacre rapidement au scénario. Après quelques récits régionalistes et l'album *Neuf Vies pour un six coups*, chez Triskel, il rédige *Un pas vers les étoiles* pour Joël Parnotte, dans la collection « Latitudes » de Soleil, éditeur pour qui il écrit également *L'Arche*, une série de science-fiction en trois volumes, dessinée par Vincent Mallié. Pour Kramp, il signe le scénario d'*Uchronia*, dans la collection « Angle Fantasy » de Bamboo, pour qui il prépare de nouveaux projets. Également storyboardeur, il fournit à ses dessinateurs des histoires entièrement découpées et d'une grande précision.

Gérald Forton : dessinateur issu de la presse magazine des années 1960 et 1970, Gérald Forton a travaillé à *Pif-Gadget*, où il animait le western *Teddy Ted*, ainsi qu'à *Télé-Junior*, où il a dessiné des adaptations des *Mystères de l'Ouest* ou *Galactica*, mais aussi des aventures inédites de Spider-man, Hulk, Captain America, Thor, Sub-Mariner ou les Quatre Fantastiques. Émigré aux États-Unis dans les années 1980, il a travaillé chez de nombreux éditeurs (First, DC...). Il a réalisé des épisodes d'*Arak* écrits par Jean-Marc Lofficier, unique exemple de *comics* produits par une équipe artistique française. Gérald travaille depuis lors à des storyboards pour le cinéma et la télévision. Il est revenu tout récemment à la BD franco-belge, en dessinant *Galton & Trumbo* chez Semic et la série de polars *Borsalino* chez Loup. Il travaille sur différents projets franco-belges, tout en continuant le storyboard et la peinture à l'huile.

Geyser : jeune dessinateur venu d'Angers, il se lance, dès la sortie de l'école de dessin, dans l'aventure d'*Omnopolis*, trilogie de science-fiction chez Bamboo (« Grand Angle »). Il travaille actuellement sur le troisième volet, tout en préparant de nouveaux projets chez Soleil. Parallèlement, il fait de l'illustration et du design 2D pour les jeux vidéo et la publicité. Non content d'ouvrir ses archives pour cet ouvrage, il se livre à l'exercice de la réalisation en direct, pour l'histoire courte de la dernière partie.

Alain Henriet : né en Belgique en 1973, Alain Henriet, lecteur de BD de longue date, suit les cours de Philippe Foerster et Gérard Goffaux, puis commence à publier des histoires courtes dans l'hebdomadaire *Spirou* dès 1996. Il publie *Le Portail* chez Le Téméraire, puis quelques pages et couvertures chez Semic, avant de dessiner la trilogie *John Doe* chez Delcourt, sur scénario de Baloo. Toujours chez Delcourt, il lance la série *Golden Cup*, écrite par Pecqueur. Il participe également à différents projets, dont *Pandora Box*, écrit par Alcante, et *Légendes urbaines*, écrit par Corbeyran, chez Dargaud.

Stuart Immonen : après quelques travaux chez RipOff Press, Innovation ou Revolutionary Comics, le Canadien Stuart Immonen débute une carrière florissante chez les deux éditeurs « majors » du marché américain, Marvel et DC. Pour DC, il dessine d'abord *Legion of Super-Heroes* où il découvre le scénario, et réalise seul la mini-série *Inferno*. Il travaille de longues années sur *Adventures of Superman*, avec le scénariste Karl Kesel. Il reviendra souvent sur le personnage emblématique du genre super-héros, avec *Superman : End of the Century*, qu'il réalise entièrement, ou *Superman : Secret Identity*, écrit par Kurt Busiek. Toujours avec Busiek, il crée ses propres séries, *Superstar* et *Shock Rockets*. Il a également travaillé sur *Gen13*, *Spider-man*, *Fantastic Four*, *Ultimate Fantastic Four*, *Ultimate X-Men* ou la série iconoclaste *NextWave*, de Warren Ellis. Toujours attiré par de nouvelles expériences graphiques, il a développé un style très personnel, où recherche de couleurs et stylisation visuelle vont de pair, et a réalisé le premier tome de *Sebastian X*, chez les Humanoïdes Associés, pour le marché français.

Henri Jenfèvre : dessinateur humoristique, il s'est illustré sur *Dirty Henry* chez Bamboo puis *L'Effaceur* chez Vents d'Ouest. Sa série *Les Gendarmes*, sur scénario d'Olivier Sulpice chez Bamboo, est un succès qui ne se dément pas.

Barry Kitson : après une histoire courte de Spider-man pour le marché anglais, Barry Kitson entame une collaboration avec Alan Grant sur « Judge Dredd » et « Judge Anderson » pour le magazine *2000 AD*. Kitson et Grant travaillent ensuite pour l'éditeur américain DC, sur la série *L.E.G.I.O.N.* Kitson est resté longtemps chez DC, où il a travaillé sur *Azrael*, *JLA : Year One*, *The Brave and the Bold*, *Batman : Book of the dead* ou, plus récemment, *Legion of Super-Heroes*, avec Mark Waid. Chez Marvel, il a travaillé sur *Wolverine*, *Avengers/Thunderbolts* ou la récente série *The Order*. Il est également le co-créateur, avec Mark Waid, de la série *Empire*, qui raconte les aventures d'un gouvernement mondial contrôlé par une alliance de super-vilains.

Mathieu Lauffray : ancien élève des Arts déco de la rue d'Ulm, Mathieu Lauffray a commencé comme illustrateur chez Hachette, avant de signer le premier tome du *Serment de l'ambre* chez Delcourt. Rapidement, il devient illustrateur des couvertures des *comics Star Wars* chez Dark Horse, et travaille sur la préproduction de projets cinématographiques, dont *Le Pacte des loups*. Tout en continuant ces activités, il crée en 2000 la série *Prophet* chez les Humanoïdes Associés, signe *Proto*, recueil de designs chez Soleil, et participe à de nombreux collectifs, dont *Paroles de poilus*. Il lance en 2007 *Long John Silver*, série de pirates, chez Dargaud, sur scénario de Xavier Dorison.

Louis : illustrateur de presse, notamment pour *Comic Box*, *Bugs Bunny Jeux* ou *Dixième Planète*, Louis a réalisé ses premières pages de BD pour les éditions Semic. Il a travaillé avec Jean-Marc Lofficier sur des histoires de super-héros, dont *Phénix*, avant de créer la série *Tessa : agent intergalactique*, sur scénario de Mitric, aux éditions Soleil, dont quatre volumes ont déjà été publiés. Depuis, il a réalisé le premier volume de *42 : agents intergalactiques*, dont il a assuré scénario et dessin. Il travaille sur le cinquième *Tessa*, sur le deuxième *42* et sur un *one-shot* de la série *Kookaburra Universe*.

Vincent Mallié : partenaire de Joël Parnotte sur le polar *Hong Kong Triad* et sur le thriller de science-fiction *Les Aquanautes* (deux séries disponibles chez Soleil), Vincent Mallié mène depuis *L'Arche*, écrit par Jérôme Félix, une carrière solo où son dessin expressif et plein de sentiments s'exprime pleinement. Il dessine actuellement la série *Le Grand Mort*, sur scénario de Régis Loisel et Jean-Blaise Djian, aux éditions Vents d'Ouest.

Alex Nikolavitch : scénariste et traducteur, Alex Nikolavitch a écrit de nombreuses histoires courtes pour Semic, avant de passer au format album avec *Central Zero*, chez Soleil. Il a rédigé la première aventure française de *Spawn* (« *Simonie* »). *La Dernière Cigarette*, publié chez La Cafetière, lui a permis d'explorer le thriller historique. Il travaille actuellement sur *Tengu-Do* et *L'Escouade des ombres*, deux séries *manga* dans la collection « Shogun » des Humanoïdes Associés.

Anne Rouvin : dessinatrice et illustratrice, Anne Rouvin a rapidement transcendé l'influence de Jean-Claude Mézières (dessinateur de *Valerian*) pour développer un style plus personnel, qu'elle exploite dans la série *AKAdemy* (chez Delcourt), écrite par Julien Blondel. Elle a également tâté de l'illustration, pour des jeux de rôles ou dans les pages de *Métal hurlant*, ce qui lui a donné l'occasion de découvrir l'outil informatique.

Edmond Tourriol : tête pensante du studio MAKMA, Edmond Tourriol est traducteur de *comics*, lettreur et chef de projet, supervisant les mises en couleurs et les lettrages que son studio effectue pour différents éditeurs français et américains. Passionné de BD depuis l'enfance, il est récemment passé à l'écriture à l'occasion de *Zeitnot*, une série *manga* consacrée aux échecs et publiée dans la collection « Shogun » des Humanoïdes Associés. Une première réussite qui en annonce beaucoup d'autres.

Le dessin des planches

En BD, le dessin est la partie émergée de l'iceberg… C'est lui, qui, quand on flâne en librairie, accroche le regard et déclenche l'impulsion d'achat…
Un beau dessin c'est bien, mais quand il est au service de la narration c'est mieux…
Vous vous demandez comment passer du storyboard plus ou moins avancé à une planche bien léchée ? comment choisir entre que garder et que changer ? Vous hésitez sur la composition de la page, le cadrage des cases, la taille de l'intercase ? Vous vous posez encore la question du format du papier ? Vous ne savez pas comment anticiper les étapes suivantes ; encrage, colorisation, lettrage ?
Toutes les réponses, et bien d'autres, sont dans *Le dessin des planches !*

Muni de son scénario et de son storyboard, le bédéaste se retrouve face à la feuille blanche, sur laquelle il dessine l'histoire, construit les planches, compose les cases, place les bulles. Étape essentielle dans la conception d'une BD, le dessin des planches matérialise sur le papier toutes les ambitions des auteurs. Leur récit prend forme, le style apparaît sur les pages.

Les dessinateurs livrent leur savoir-faire dans cet ouvrage, qui mêle conseils techniques, astuces et témoignages de professionnels. En dernière partie, Lainé et Geyser, les auteurs d'*Omnopolis*, dévoilent les crayonnés de l'histoire *Cuivremonde*, et donnent quelques secrets de fabrication aux lecteurs de ce tome 4 de la collection **Les manuels de la BD**.

Conception graphique : Nord Compo

Code éditeur : G12193
ISBN : 978-2-212-12193-3

9 782212 121933

www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif | Distribution Sodis

20 €